
MangaZone
N.º 21 425 Ptas.
漫画ゾーン
GANADORES DEL CONCURSO DE
K.O.R.
Yawara!
X by CLAMP
Curso de Japonés
Kiki's Delivery Service

— SUMARIO —



—STAFF—

Editores

Santiago Forés
Jose Javier Martínez
Alejandro Maicas

Redactor Jefe
Maquetador

Jose Javier Martínez

Productor Ejecutivo

Santiago Forés

Tratamiento de Imágenes
Infografía

Jose Javier Martínez
Juan Gómez Martín

Traducción de Japonés

Luis Alís Ferrer

COLABORAN EN ESTE Nº

Luis Alís Ferrer
Juan Gómez Martín
Rosa Mª Carmona Plata
Carlos "Darkmind"
Gonzalo B. Tello
Jose Javier Martínez
Santiago Forés "MoonHunter"
Pedro Luis Grau García

LECTORES

Ya son dos más (de Guadalajara). ¡Pobres! Algunos se pasan años escribiéndonos sin recibir contestación, y aún nos envían sellos para que les contestemos. Enviad bonos del estado, que cotizan en Bolsa (y de paso le alegráis el día a Santiago).

EDITORIAL

De nuevo en la brecha. Algunos de vosotros os habéis sorprendido de no encontrarnos en el Salón del Manga de Barcelona, así como de no ver un nuevo número de MangaZone allí a la venta. Razones han habido varias, y la menos importante no ha sido la falta de tiempo. Ahora, eso sí, aunque no hemos ido de pleno (no pudimos concretar nuestra presencia con la organización de Ficomic, ni estábamos para gastos de viajes), sí que ha estado allí nuestro inefable Luis para ponernos al corriente (bueno, en realidad fue a ponerse hasta la coronilla de comprar mangas y visitar algunos sex-shops de los que le habían hablado muy bien, pero es que es joven). Así que quizá en nuestro próximo número podamos contaros algo.

Por fin tenemos los resultados del concurso de KOR, aunque el proceso de selección ha sido duro. Por desgracia, no ha habido acertantes únicos, así que hemos tenido que recurrir al sorteo en las tres categorías. Felicidades para los premiados y gracias a todos los demás por haber participado. Nos ha hecho muchísima ilusión ver todas las cartas que nos han llegado, tanto para este concurso como para el Quiz Quiz. Los resultados de este último aparecerán en nuestro próximo número, para Navidad (si Dios y la imprenta quieren).

Muchos de vosotros nos seguís escribiendo pidiendo la continuación del Club de Fans de KOR. Tantos que nos hacéis dudar. Estamos casi a punto de reanudarlo... pero sólo casi. Cuando lo dimos por finalizado, lo hicimos pensando que habíamos dado un panorama lo más amplio posible del autor y sus obras, sobre todo de Kimagure Orange Road, y todavía lo pensamos. Lo único que dejamos a medias fue el resumen y traducción de los tomos originales, el cual no tendría mucho sentido fuera de su sección y restringiría demasiado el contenido del resto de la revista. Ésto no quiere decir que ya no vayamos a hablar nunca más de KOR, y de alguna cosa que se nos haya quedado en el tintero, pero no insistiremos en un tema que creemos que ha quedado bien como está. Profundizar más en ella sería quemarla por completo, y KOR se merece algo mejor que eso, ¿no creéis?

Y por otra parte, comenzamos una nueva sección que, aunque con muchas reservas, esperamos que satisfaga al otro montón de amigos que nos lo habéis estado pidiendo: un Curso de Japonés básico, empezando desde cero. No sé qué tal saldrá, o si daremos la talla, pero al menos lo intentaremos. Esperamos vuestras cartas para saber si vamos por el buen camino (o por el malo, que nadie se corte).

Para finalizar, un réquiem por Cartoonia, desaparecida del panorama español del anime. Algo lamentable pero seguramente inevitable en este mundo competitivo y despiadado. Les echaremos de menos, a ellos y a sus películas. ¿Qué pasará ahora con Tenchi Muyo, Moldiver y el resto de lanzamientos de Pioneer? ¿Aparecerá algún día en español Gunbuster? Habrá que preguntárselo a algún adivino de esos del 906 nocturno y con alevosía. Al menos de eso sí que no hay falta de oferta.

Jose Javier Martínez

Fe de erratas: Efectivamente, efectivamente. Hay una errata en el concurso Quiz Quiz, en la pregunta nº 1 del nivel 4. La respuesta correcta es 1968, y no 1967. Ahora bien, ¿por qué narices tiene que suponer todo el mundo que el error lo he cometido yo al escribirlo en el ordenador? ¡Pues no!, fue un lapsus de Luis al escribir la pregunta. Yo, por supuesto, me dí cuenta al instante, pero preferí que fueseis vosotros los que le sacaseis del error, para no humillar al pobre desgraciado con mis abrumadores conocimientos. ¡Si es que ya no se puede ser ni magnánimo! ¡Qué mundo! ¡Qué asco!
En fin, daremos por buenas todas aquellas que hayan dado la aproximación de 1967, y estudiaremos un sistema de puntuación por respuestas acertadas, porque acertantes, lo que se dice acertantes... En fin. Daos prisa, quizás aún estéis a tiempo de enviar vuestras respuestas.

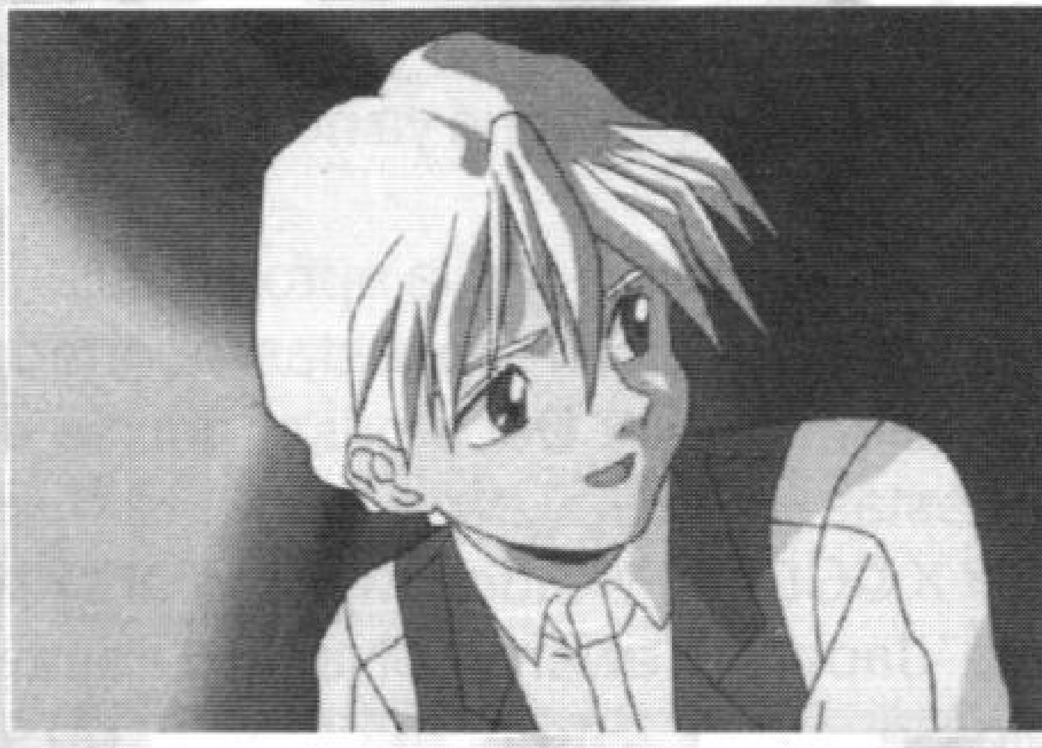


Gundam Wing

En el ranking de personajes de anime populares, tenemos dos subidas impresionantes: desde el 13 al primer puesto, Duo Maxwell, y del 12 al segundo, Hiro Yui, ambos personajes principales de *Shin Kidou Senki Gundam W* (Wing), serie que se ha convertido prácticamente en el anime de *Gundam* más popular desde que se pasó la primera serie allá por el año 1979. Los últimos acontecimientos en la serie y el amplio tratamiento que realizan las revistas especializadas han conseguido el milagro. Para deleite de vuestra retina, os dejamos con algunas muestras del trabajo realizado por **Shuko Murase**, diseñador de personajes del film *Street Fighter II the movie*, en la conceptualización gráfica de los personajes de *Gundam W*.



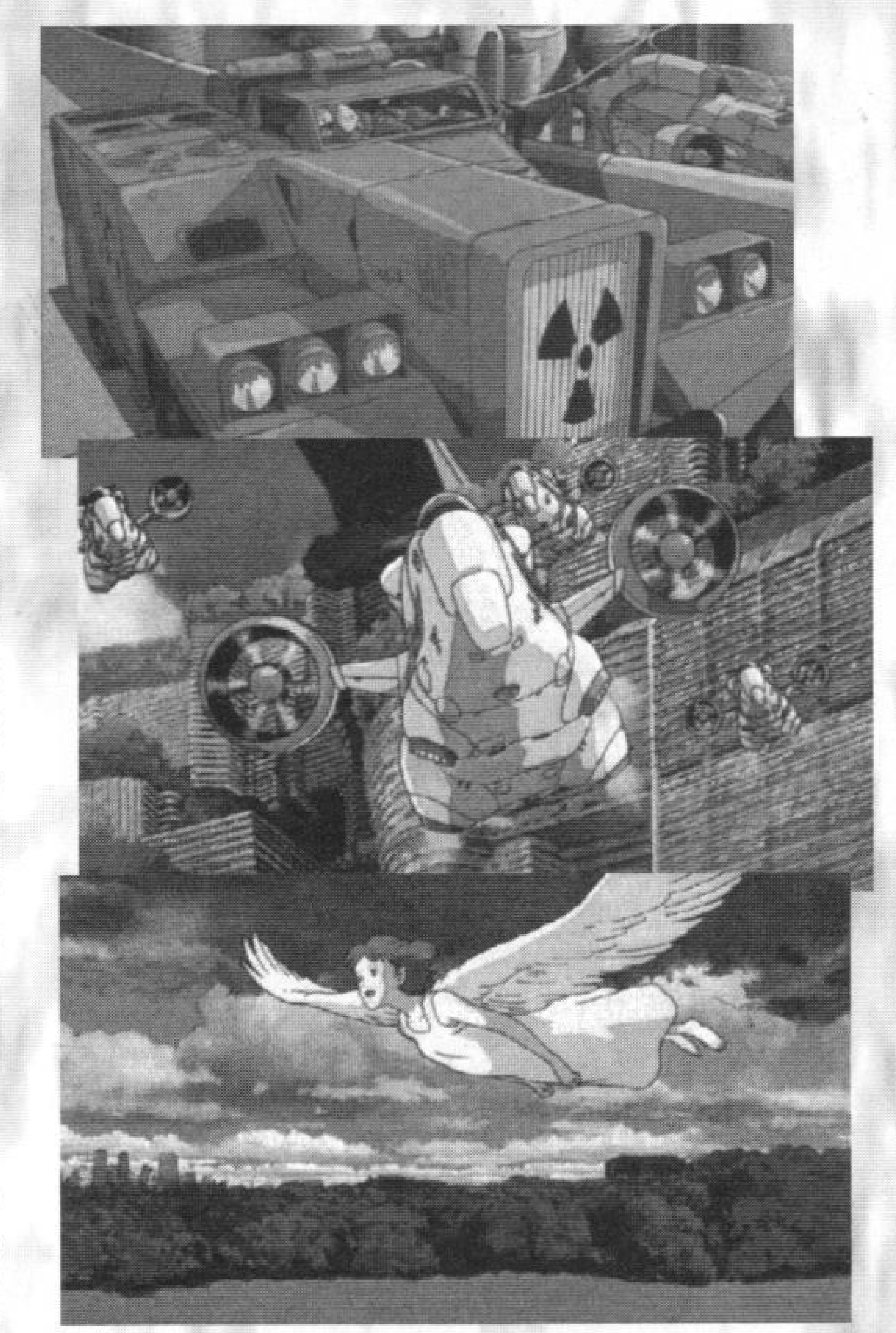




Gundam Wing

Studio Ghibli y Chage & Aska

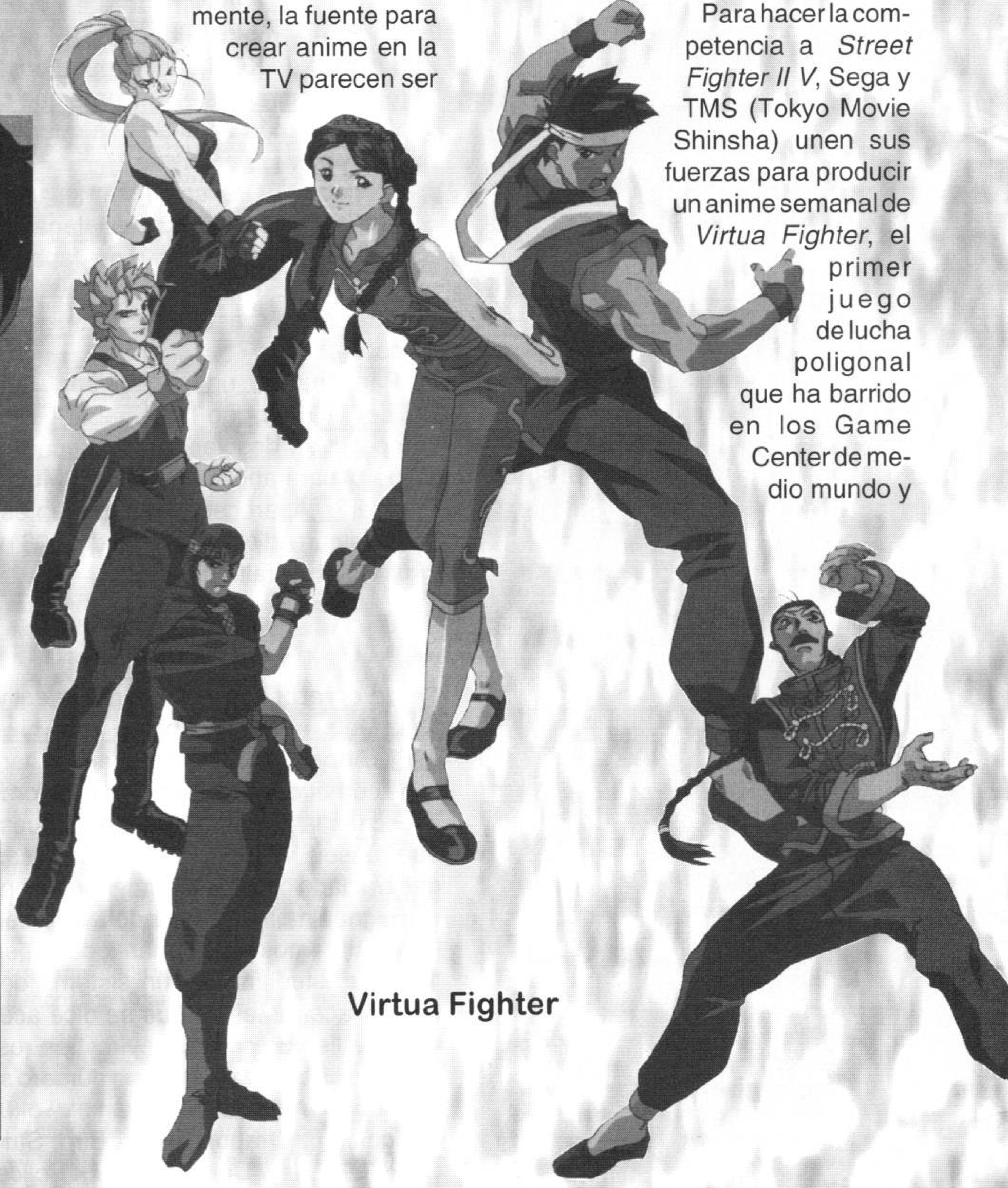
Chage & Aska son un dúo japonés de compositores de música pop bastante popular en el archipiélago nipón (en el programa de los 40 principales Plásticos y Decibelios, de **Julián Ruiz**, han sonado alguna vez) y se han servido del saber hacer del Studio Ghibli para realizar el videoclip de su última canción, *On Your Mark*. Este videoclip se ha estrenado en la última gira del duo y se proyecta como "bonus" en las salas donde se pasa *Mimi wo Sumaseba* (cuyo título en inglés es *Whisper of the Heart*, por cierto). Las imágenes del vídeo son tan espectaculares que podrían hacer la competencia a los mejores trabajos Ghiblerianos. Habría que ver qué piensa **Fan Gómez** de todo ésto...



Novedades TV

La televisión vuelve a ser el medio donde aparecen la mayor cantidad de animes, además de ser el marco final que acoge a las series que se consagran primero en forma de OVA, como ha ocurrido con *Tenchi Muyo!*. Últimamente, la fuente para crear anime en la TV parecen ser las OVAs en lugar de los cómics:

Para hacer la competencia a *Street Fighter II V*, Sega y TMS (Tokyo Movie Shinsha) unen sus fuerzas para producir un anime semanal de *Virtua Fighter*, el primer juego de lucha poligonal que ha barrido en los Game Center de medio mundo y



Virtua Fighter

en las Saturn del otro medio. Con un diseño de personajes muy fiel al look original del juego (bueno, no están poligonados) realizado por **Ryo Tanaka**, el guionista de la serie es **Yu Suzuki**, creador-leyenda de Sega Enterprises y omnipresente en todos los proyectos de Sega. La idea de realizar la serie surgió del Zenkoku Taikai realizado hace poco (ver Noticias Japón nº 20) y parece que caló hondo en los directivos de TMS. Se emite los lunes a las 6'30 de la tarde y promete convertirse en uno de los éxitos de la temporada con relativa y poligonal facilidad. A lo mejor ahora sacan una serie del *Vampire*, de Capcom, o del *Tekken*, de Namco. O mejor, del *Tohshinden*, de Takara. Por pedir...

Se emitió un especial de *Lupin Sansei* en Nihon TV el pasado 4 de Agosto, el séptimo de la serie de especiales basados en la obra de **Monkey Punch**. Con un plantel de personajes secundarios bastante prometedor, *Lupin Sansei Harimao no zaihou wo oe!!* nos detalla la trepidante carrera de Lupin y sus compañeros Goemon (el samurai) y Murasaki (el pistolero) para conseguir el suculento tesoro secreto de una banda de piratas.

También se ha estrenado la adaptación animada de *Fushigi Yûgi*, un popular shojo manga de **You Watase** publicado por Shogakkan en su revista de shojo manga Chao Flower, donde se han publicado obras como *Slow Step!*, **de Mitsuru Adachi**, o *Poe no Ichizoku*, de **Moro Hagio**. La historia de una chica llamada Maaka que conoce a Tamahome, un extraño chico multidimensional salido de un libro de la biblioteca de su colegio está ahora en forma de anime semanal los viernes a las 6'30 de la tarde en TV Tokyo, con un (para mi gusto) muy buen trabajo en el diseño de personajes.

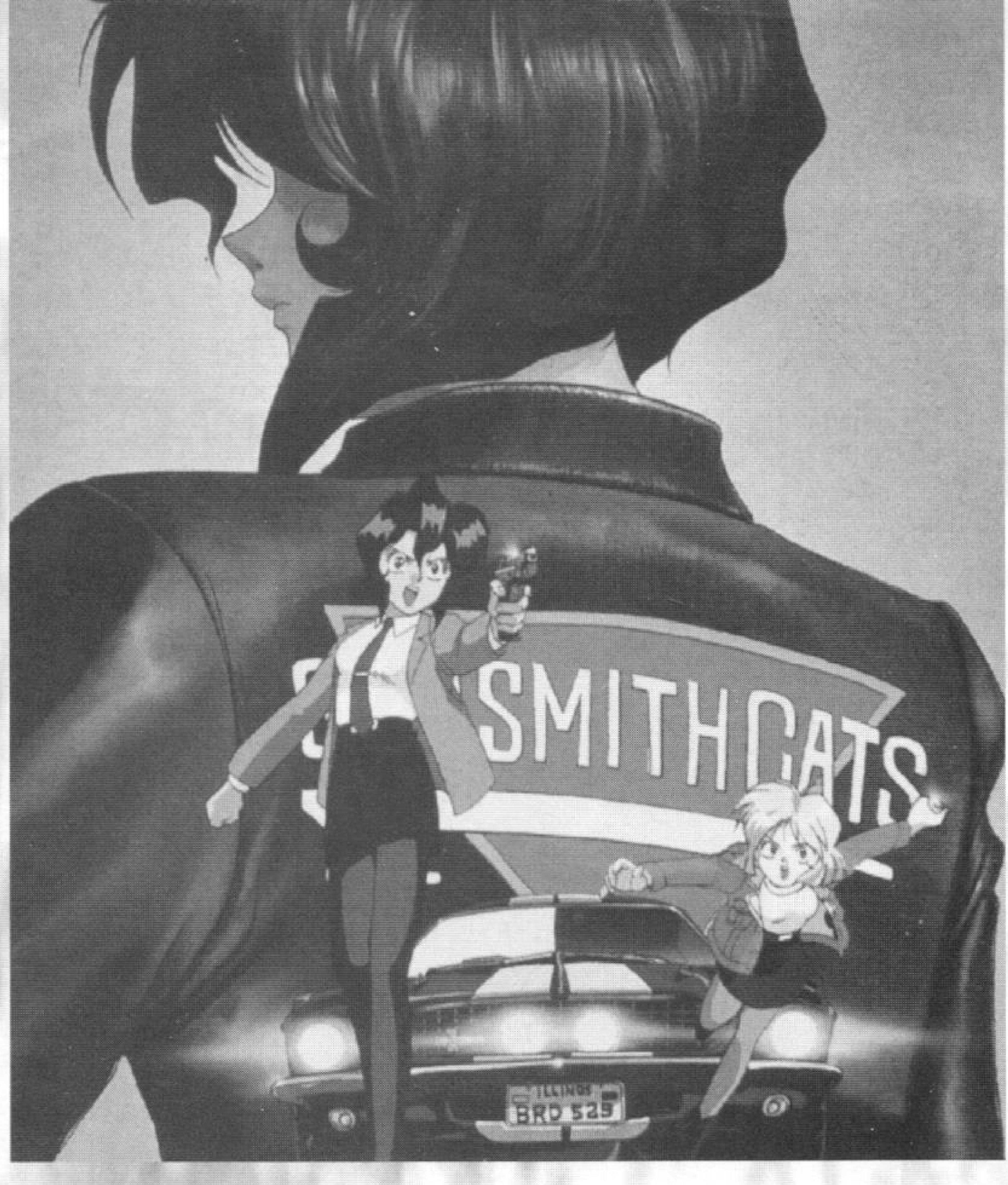
Shinpi no Sekai El Hazard, una OVA de Pioneer de 7 episodios, comienza ahora su andadura como serie de anime semanal. Parece ser que Pioneer sigue con la tendencia de convertir en series de TV sus OVAs más populares, como ya ha ocurrido con *Tenchi Muyo!*. El anime semanal de *El Hazard* se emite todos los miercoles a las 6'30 en TV Tokyo desde el pasado día 6 de octubre.

¡Nuevo anime de Gainax! Y para rematar, también cuenta con diseño de personajes de **Yoshiyuki** "Nadia" **Sadamoto**, además de estar basado en su cómic de idéntico título publicado en la revista de manga Ace de Kadokawa Shoten . Su título es *Shin Sei Ki Evangelion* y cuenta en principio con los elementos típicos de Gainax: robots gigantes, aventuras+acción y chicos y chicas de buen ver: Shinji, en sus veinte añitos, y Misato, de 29. ¿Habrá romance entre ellos?. Dirigida y producida por el insuperable **Hideaki Anno**, *Evangelion* está llamada a devolver a Gainax la gloria de antaño.


Shin Sei Ki Evangelion

El Hazard

¡Gunbuster! ¡Nadia! ¡Wings of Honnêamise! ¡Evangelion! (¿qué tal queda?). Esperemos que cale hondo entre el público japonés y que (de una forma u otra) podamos disfrutarla en nuestras casas. El primer episodio se ha emitido el pasado 4 de Octubre, y lo mismo ocurrirá todos los lunes a las 6'30 en TV Tokyo.



También comienza la adaptación en anime semanal de *Bakuretsu Hunter*, basado en un manga de **Satoru Akahori** y **Rei Kyoshi** publicado en la revista Comic Gao de Media Works. Repleto de humor y acción, el anime está dirigido por el director de *Irresponsible Captain Tylor*.

El 10 de septiembre comienza *Gokinjo Monogatari*, un shojo manga adaptado al anime en una serie semanal que se emite en TV Asahi los domingos a las 8,30 de la tarde. El manga de **Ai Yazawa** se ha publicado en la revista de shojo manga Gekkan Ribon, la serie está realizada por la Toei y tiene diseño de personajes de **Yoshihiko Maetsu**. Exactamente igual que *Marmalade Boy*, ya que estas dos series y mangas comparten revista, productora de anime y diseñador de personajes. Una de las peculiaridades de este anime es el diseño de vestuario, una mezcla de estilo años setenta, tacones y pantalones de campana, con la moda juvenil más actual. En cuanto a los personajes, los principales y probable parejita en el futuro son Tsutomu Yamaguchi y Mikako Yoshida, además de un arsenal de divertidos secundarios que prometen convertirla en una de las series de anime más absolutamente originales de los últimos años.



Tenku no Eskafrone (la adaptación del katakana es provisional) es un nuevo anime de robots gigantes creado por **Shoji Kawamori** y el Studio Nue, aunque en esta ocasión, **Kawamori** se dedica sólo a escribir el guión. Con un diseño de personajes muy cercano al shojo manga y un espectacular diseño de mecánica de **Matsuri Yamane** (el robot Eskafrone se transforma en dragón), esta nueva serie se estrenará a finales de octubre o principios de noviembre.

Novedades OVA

Gun Smith Cats. Como lo oís. El popular y atípico cómic del maestro **Kenichi Sonoda**, animador y mangaka excepcional, aparece en forma de OVA de la mano de su amigo **Takeshi Mori**, que hace de director y diseñador de personajes. La historia contada en esta OVA es completamente nueva, y puede encontrarse en las tiendas a partir del 1 de noviembre, de la mano de Kodansha y Vap.

El manga de **U-Jin** *Fobia*, compilado en volúmenes junto a *Konai Shasei*, ya tiene OVA. De la mano de Tokuma Japan Communications, con 40 minutos de anime subidito de tono (aunque bastante más original que la media de sus obras), está en las tiendas desde el 27 de octubre en vídeo y desde el 21 en LD.

Aunque se publicó antes de *Sailor Moon*, el manga *Codename wa Sailor V* se considera como un Gaiden del primero, debido a su popularidad y a que Sailor V no es otra que Sailor Venus (Minako Aino) antes de unirse a las Sailor Senshi. Ahora se va a producir una OVA de 4 episodios de *Codename wa Sailor V*, pero no de la mano de Toei sino que ha sido la propia Kodansha la que se ha asociado con Runrun para producir esta OVA que saldrá a la venta coincidiendo con el estreno a nivel nacional de la tercera película de Sailor Moon estas navidades, concretamente el 23 de diciembre.

Tras el éxito de la primera OVA de *Aozora Shojotai*, basada en la obra de **Toshimitsu Shimizu** (OVA que se está publicando en USA actualmen-

te), las chicas aviadoras vuelven a la carga con una nueva OVA que comenzará a comercializarse a partir del 21 de septiembre de este año. Constará de tres episodios y repetirán el reparto de doblaje compuesto por **Aya Hisakawa**, **Kikko Inoue**, **Ai Orikasa** y **Yukana Nogami**, todas famosas en todo el país por su trabajo realizado para el anime *Sailor Moon*. Por cierto que en un derroche de originalidad, la nueva OVA se titula *Aozora Shojotai II*.

Eye Doll Project, una OVA de KSS sobre las andanzas de un grupo de *Idol Singers*, estrena su primer episodio en vídeo el 22 de septiembre. El ambiente de la OVA se ciñe a lo esperado (audiciones de cantantes, banda sonora de idol anime, etc.) pero con una cuidada puesta en escena y un peculiar diseño de personajes.



Aozora Shojotai II

Eye Doll Project

Tylor

Galaxy Fraulein Luna

También y tras la finalización de *Tylor* en TV aparece ahora en forma de OVA, con los mismos personajes y siguiendo la historia. Con la animación a cargo del prestigioso Studio Dean (la OVA de *Ranma 1/2*), el primer episodio ha aparecido el pasado 1 de septiembre y los demás iran apareciendo con un cadencia bimestral.

Basado en una popular serie de juegos de aventura para la consola de NEC PC Engine, *Ginga Omusume sama Densetsu Yuna* (literalmente, "Yuna, la legendaria Señorita Galáctica"), también conocida en Japón como *Galaxy Fraulein Yuna*, es adaptada ahora como una OVA de 2 episodios, a la venta desde el 21 de septiembre.

Basado en un manga de **Hideyuki Yonehara** publicado en la revista de Akita Shoten Shukan Shonen Champion, acaba de aparecer la OVA *Uda Uda Yatteru Hima wa Nee!* (no me aburro porque hago uda-uda), la peculiar historia de Naomi Akagi y Aki Shimada, dos estudiantes de escuela superior con una peculiarísima filosofía de la vida y una tremenda habilidad para las peleas. Ya ha aparecido el segundo episodio (no hay forma de saber de cuántos consta, no viene en ningún sitio) y las imágenes que he podido ver parece que adaptan con precisión su estilo gráfico. Por una parte me alegro de que se haya producido esta OVA y por otra parte me da un poco de pena por si se estropea el ambiente de culto-leyenda que rodeaba a este manga, el cual, valgame San Tezuka, es desde hace poco más de un año, mi favorito y el mejor cómic de todos los que he leído en mi vida, y he leído muchos, aunque me esté mal deci... (¿eunh? ¿esto no lo había dicho ya alguien?). (a tí va a haber que tocarte la cara —JJ)

Dragon Ball

Tras la finalización de *Dragon Ball* y la publicación del volumen 42, el cual tenéis reseñado en las páginas de este ejemplar de MangaZone, Shueisha se decide a lanzar una colección de 7 volúmenes de ilustraciones que cubren todos los aspectos de la obra magna de **Akira Toriyama**. *Dragon Ball Dai Zen Shu* abarca desde una guía del cómic hasta un revisión completa y actualizada de todo el anime, videojuegos y merchandising diverso relacionado con *Dragon Ball*. Cada volumen ronda los 1.500 yens, pero os aseguramos que los valen. Se trata de un verdadero *must have* para cualquier fan de *Dragon Ball*. Hasta la fecha han aparecido 3 volúmenes: *Complete Illustrations*, *Story Guide* y *TV Animation Part 1*. Me apuesto el Young Jump en el que finaliza *Tango* a que el amigo Ramón Peña los tiene los tres (a lo mejor ya tiene el cuarto).

Rüt Gullit

¿Y éste qué pinta aquí?, será lo que más de uno/a estará mascullando en este instante. Pues sí que pinta, ya que con motivo de su reciente visita a Japón, fue invitado a una entrevista en la Fuji TV. ¿Y qué pensaríais si os digo que el propio **Yoichi Takahashi**, autor de *Captain Tsubasa*, fue el entrevistador? Tras elogiar el trabajo de Takahashi y afirmar que *Captain Tsubasa* era el manga de fútbol más famoso de Japón, **Gullit** lanzó un mensaje de ánimo a todos los jóvenes japoneses que practican el balompié.

Para devolverle el cumplido, **Takahashi** ha obsequiado a **Gullit**, los niños esos de antes, los lectores del Shonen Jump y especialmente a un servidor, con una espectacular historia corta, Gaiden (historia exterior) o Bangai (número exterior, y qué dificil es el japonés, te lo juro) de *Principe del Sole*, protagonizada por Shingo Aoi y el propio **Rüt Gullit**. En este mini-episodio, **Gullit** enseña a Shingo su técnica Double Chokkaku Faint, en una modificación de una presentación televisiva real, ocurrida en Hoei el 16 de julio del pasado verano a la que acudió el propio **Güllit** y otros jugadores de la J League, retransmitida por la Fuji TV. Desde luego, aquí en España no pasan esas cosas. Aquello es otro mundo.

Anime Kids Comics

Bajo este pintoresco nombre se esconde el último invento de Shueisha para vender más y mejor. Son Anime Comics de animes que no existen, basandose en guiones y argumentos de los propios autores, y valiendose de las imágenes de los distintos animes, y en su defecto, de las que les provean los estudios de animación. Hasta el momento han aparecido 12 volúmenes de la miniserie *Dragon Ball Z Majin Boo Hen*, ha finalizado la miniserie de 11 volúmenes de *Akazukin Chacha*, ya hay publicados 6 volúmenes de *Captain Tsubasa J*, 8 de *Tottemo! Lucky Man*, y también está finalizada la miniserie de 7 volúmenes de *Yu Yu Hakusho*. Y que siga el espectáculo, oye.

Flash News

—No pasó con *Macross II* (y creo que los diseños de **Kawamori** lo merecían) pero sí ha ocurrido con *Macross Plus* y *Macross Seven*: Bandai ha adaptado todos los modelos de Valkyrie de estas series en forma de juguete completamente transformable a la misma escala que el Super Valkyirie de *Macross* que puede encontrarse en nuestro país y que apareció en Japón hace exactamente 10 años. Los diversos modelos han sido presentados en la *Tokyo Omocha Show '95*, la mayor feria del Japón en lo referente al mundo de los videojuegos caseros y los juguetes, con un éxito arrollador.

—También en la *Tokyo Omocha Show '95* se presentaron las últimas novedades en merchandising de los diversos animes y series de TV que arrasan en Japón: Bandai presentó un verdadero arsenal de material relacionado con *Oh Ranger* (la última serie de



sentai), *Bee Fighter* y *Gundam Wing*, la revelación de la temporada. No faltó la parafernalia de Godzilla, Ultraman, y ZXE-D, la última virguería para PlayStation. Takara presentó más personajes y naves para su línea de juguetes basados en la saga de juegos *Bomberman*, de Hudson Soft. Sega, por su parte, ha extendido su campo de acción y presentó, además de su esperado *Virtua Fighter 2* para Saturn, unas preciosas *fashion dolls* de 12 cm. de *Ray Earth* y unas estupendas figuras de *Hakaider* y *Blue Seed*.

Luis Alís Ferrer



RELATOS SALVAJES DE LAS NOTICIAS USA

Mirad, ¿y si me dijéseis en el correo si dejo de hacer el tarambana? Es que ya me da vergüenza ("¡Mientes como un cosaco! En el fondo te gusta" "¡Aw, cállate!").

JuanMan e Igorín contra el HacerJotas.
Tras haberle sido robado el reloj por el procedimiento del tirón mientras iba por la calle, Juan Waynez medita en la oscuridad del salón del castillo.
—Necesito un símbolo, un símbolo que inspire terror en las almas de los malhechores. Hum, qué hambre tengo. ¡Igooor, criminal de la pradera, hazme un bocata tortilla!
—¡Waaahhh! No me grite así, que estaba detrás. Me ha pegado un susto de mu-mmueeeeeeeerte.
—Igor, so fistro criminal, ¿te he asustado?
—¿Es una pregunta con trampa?
—Ya está, he encontrado el símbolo. Soy yo.
—¿Eeeengh?
—Rápido, Igor, pon música de Danny Elfman. Estoy inspirado.
—A veces, Amo, preferiría que estuviera expirado.
"JuanDiario de a bordo. Fecha Estelar 9528,9. JuanMan ha nacido. Me gusta el nombre, tiene carisma. Ahora, a ver si puedo comprar algo para librarme de todos esos murciélagos que infestan las cuevas del Castillo... ¿Bastará con un bote de Raid?"

DARK HORSE Y LA AUTOCENSURA

Recientemente, Toren Smith, de Studio Proteus, la compañía que ha ejecutado la traslación al inglés de obras como Appleseed, Black Magik y otras colecciones populares, ha ofrecido explicaciones sobre la autocensura practicada por Dark Horse y Studio Proteus en alguna de las colecciones. Es una pequeña historia de compromisos aseados y de negros panoramas.

La situación es la siguiente: en los USA el precio del papel se ha doblado un 100%, y parece que aún lo hará otro 100% más. Las colecciones en blanco y negro, paradójicamente, cuestan un 15% más que las de color, dado que el papel ha de evitar el que la tinta traspase. Eso en cuanto a los costes de producción. Luego tenemos el caos a nivel de distribución: maniobras como las de la Marvel y DC, consistentes en montar sus propios canales, están dañando al mercado de venta directa y al de pequeñas tiendas especializadas (y aquí en España van a encarecer la importación, al tener que manejárnoslas con catálogos separados para algunas editoriales). Eso es en lo que afecta al comic-book en general. Añadir a ello que las subidas del yen han hecho que los editores japoneses estén perdiendo hasta un 30% en royalties, y claro, piden más por sus colecciones para compensarlo. Resumiendo: editar Manga en los USA ya no es ni de lejos tan barato como hasta ahora, y editoriales como Dark Horse han de ir con cuidado para sacar provecho económico de las colecciones que editan.

Ello incluye el evitar desesperadamente tener que incluir en una portada el sello "Mature Readers Only", es decir, sólo para adultos. En su experiencia, esa marquita supone, de golpe y porrazo, una caída en ventas del 40%. Y si ya aparece en los primeros números de una serie nueva, es la sentencia de muerte de la colección. La advertencia en las portadas es una cosa muy seria en el país de La Ley de los Angeles: en varios estados puedes acabar en la cárcel si vendes a un menor material "pornográfico", incluso si es inadvertidamente. Y además, lo más probable es que el librero ponga el material al fondo de la tienda y no en los escaparates.

Toren Smith explica pues por qué en "The Ghost in the Shell" ("Patrulla Especial Ghost" en España) se han retirado las escenas de sexo virtual que abren el segundo número. Si lo hubieran dejado, la colección habría acabado cancelándose por falta de ventas, sobre todo teniendo en cuenta los costes de edición (papel de calidad extra, corrección de color, etc.).

Como Studio Proteus y Dark Horse hacen gala de ser una editora "de autores", lo que hicieron fue contactar con Masamune Shirow, para acordar la mejor manera de hacer la corrección. Shirow, que ya está un poco harto del tema porque ha recibido ataques por esas páginas incluso en Japón, decidió que se retirasen las páginas y que se efectuasen algunas modificaciones en el diálogo, afirmando que el daño era mínimo en términos de continuidad de la historia (si recordáis, era una escena que simplemente daba color al mundillo en que se mueve la Mayor Kusanagi).

También se consultó a Sonoda para la escena de la felación en "Gunsmith Cats" (publicada en España en la revista Shonen Magazine). Sonoda pensó en redibujarla, pero decidió que retirando la página ya quedaba bien. En "3x3 Eyes" ("3x3 Ojos" en España), una colección que para Dark Horse ha sido muy complicado repescar (fue empezada por otra editorial y acabó en un limbo extraño; aquí tuvimos mejor suerte), ya hay previstos varios cortes, siempre bajo la supervisión del autor, y Smith los detalla en su carta, viñeta a viñeta.

Para compensar a los que disfrutan del cómic japonés con contenidos explícitos, Studio Proteus y Eros Comics van a empezar una línea de manga erótico de calidad. No sólo no habrá ningún tipo de censura, sino que están pidiendo a los autores japoneses que retiren su propia autocensura original (la debida a las leyes de censura de su país).

En resumen: son tiempos duros para el cómic en los USA. Se hace lo que se puede, y al menos los editores tradicionalmente abanderados del Manga en los Estados Unidos intentan proceder con honestidad y cierto aseo.

Y ya que estamos con DH, avisar de que están editando actualmente "You Are Under Arrest", y que esta serie ha sido ya lanzada al vídeo, tanto subtitulada como en inglés.

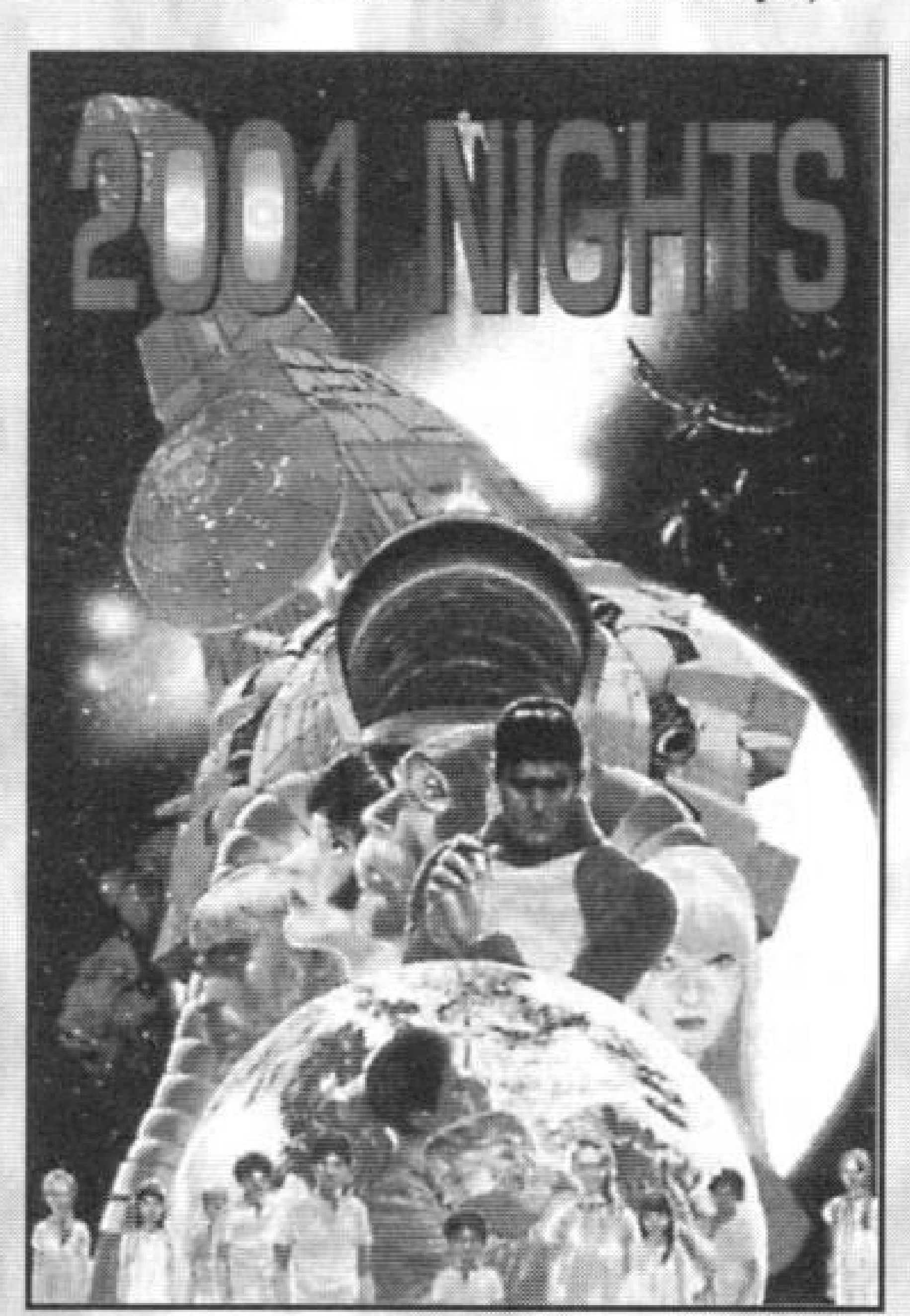
—Bien, Igorín, ya tenemos los JuanUniformes, el JuanCinturón, la JuanSeñal y la JuanCueva con los equipos PoguerJuanintosh. Y la imprescindible licencia con Pattel para los muñequitos.
—¡¡¡YO ASI NO SALGO A LA CALLE!!!
—Vamos, Igor. Un JuanMan sin Igorín sería como... como...
—¿Epi sin Blas?
—¡Exacto! Adelante. Nuestra primera misión es descubrir quién está llenando de Jotas Misteriosas las publicaciones de la editora multinacional MangaZone Ltd. Hemos de ir al MangaZone Building, pues sospecho de uno de los directivos. Elige: el JuanWing o el JuanMóvil.
—Qué mala espina me da esto. El JuanMóvil.
—Bajemos a la JuanCueva.
Una vez en la JuanCueva.
—Pero... pero... pero hijo de Satanás, ¿qué le ha hecho a mi Dos Caballos, Amo?
—Una idea brillante que tuve. ¿Recuerdas aquel avión interceptor Mig 25 que compré de saldo en mi visita a la URSS? Pues le he quitado uno de los reactores Turmanskii y lo he injertado en tu coche, junto con los timones de cola. Una manita de laca negra y ha quedado imponente. Anímate, imagina lo que vamos a fardar con un bólido capaz de alcanzar el Mach 3.
—Yo ahí no me meto.
—Ven adentro, cobarde. Hala, encendido. Suena a música celestial, ¿verdad?
—Sí, premonitorio total. Cuidado con uuunnnngffffff!!!
—Ah, la aceleración clavándonos a nuestros asientos... Ahora nos acercamos a la puerta oculta con mecanismo de apertura por proximidad.
"JuanDiario de a bordo. Fecha Estelar, 9528,10. He de revisar el mecanismo de apertura por proximidad: espera a que estemos demasiado próximos. Abrirla la hemos abierto, desde luego. Mi secretario Walter-Conchi ha tenido que serrucharnos fuera de los hierros retorcidos del JuanMóvil. En cuanto solucione el tema de las prótesis, volveremos a intentarlo, pero esta vez con el JuanWing".

VIZ COMICS

Pocas novedades, pero algunas muy interesantes.

Animerica Vol 3, #12. Un especial Premios: mejor cómic, mejor vídeo en inglés, personaje favorito, mejor tema musical, etc.

Crying Freeman Perfect Collection: Shades of Death, Vol. 1. Ésta es la continuación de lo que se publicó en España, coloreado y en 292 páginas. Para los fans acérrimos de Mister Yo, la Camiseta de Crying Freeman (pero sólo es el título, no tiene dibujo).



2001 Nights. Yukinobu Hoshino. Los tres primeros volúmenes de la serie en un álbum de tapa dura. 248 páginas. Si eres un aficionado a la ciencia-ficción de Arthur C. Clarke, ésta es una compra absolutamente obligatoria, pues reproduce con total fidelidad el tono moral, científico y de "sentido de la maravilla" del autor de "2001..." y "Fuentes del Paraíso". Si queréis ver su estilo de dibujo, hay una colección suya en el "Shonen" de Planeta, sólo que en 2001 Nights es menos aparatosa y más... pues eso, "2001...".

—Venga, Igorín. Que no se diga. Además, verás que chulo me ha quedado el JuanWing. ¿Sabes? Lo he construido a partir de aquel ultraligero que compré de segunda mano por el "Avión Revue".
—¿Esa cosa de lona y tubo? Ah, no. No subo. Además, no aguantará el peso de dos, así que hasta luego y buen viaje.
—Quieto parao, engendro duodenal. He remotorizado el aparato, y ahora puede llevar hasta veinte personas si me empeño.
—¿Remotorizado...?
—Sí. ¿Te acuerdas del Mig 25? Pues era un avión bimotor. Lo que he hecho es trasplantar el motor que quedaba al ultraligero y ven aquí no te escapes fistro.
—¡Aaaaaanngh!
—Nada como un JuanAlicate para separar esos dedos de la barandilla. Hale, así, bien atado por el cinturón de seguridad. Encendido. Suena a música celestial, ¿verdad?
—Buuu... hu-hu.
—Mira Igor, deja de llorar. Tengo controlada la situación. En fin, todo chequeado. ¡Postquemadores! Allá vamos.
—¡¡¡Aiieeeeeeeee!!!
"JuanDiario de a bordo. Fecha Estelar 9528,11. Houston, tenemos un problema."

MANGOIDES

Robotech Metal Swarm #1. Aventuras de los Zentraedi en busca del SDF-1, precediendo al primer capítulo de la serie de televisión Robotech. Un paso más en la 'Techplotation' por Academy Comics.

Athena, de A. M. Works. Dioses griegos pasando por seres normales y corrientes. Por supuesto, Hephaestus es un colegial, y atrae todas las miradas, pero él sólo piensa en Athena.

Antartic Press nos ofrece el habitual Ninja High School Swimsuit Special 1995. Pero también publica Vampire Miyu (Vampire Princess Miyu), de Harumi Kakinouchi. ¡Carlos, sonríe!

OTROS

Para los que siguieron la edición inglesa de estas colecciones, aquí está la oportunidad de pescar números atrasados: Appleseed Book Two: Prometheus Unbound, de Eclipse, se reedita. Lo mismo con Dirty Pair: Biohazards. Japan, Inc. también vuelve a estar disponible. Por cierto, que The Dirty Pair: Sim Hell se recopila en formato Trade Paperback.

Idole Janshi Sushi-Pai: A Collection of Original Illustrations and Creative Materials. Una especie de Swimsuit Special, ilustraciones de muchachitas en bikini, monokini y nadakini, 48 pags color y 32 BW.

Kumotori Zanpei #1, un manga en japonés de unas genuinas 682 páginas.

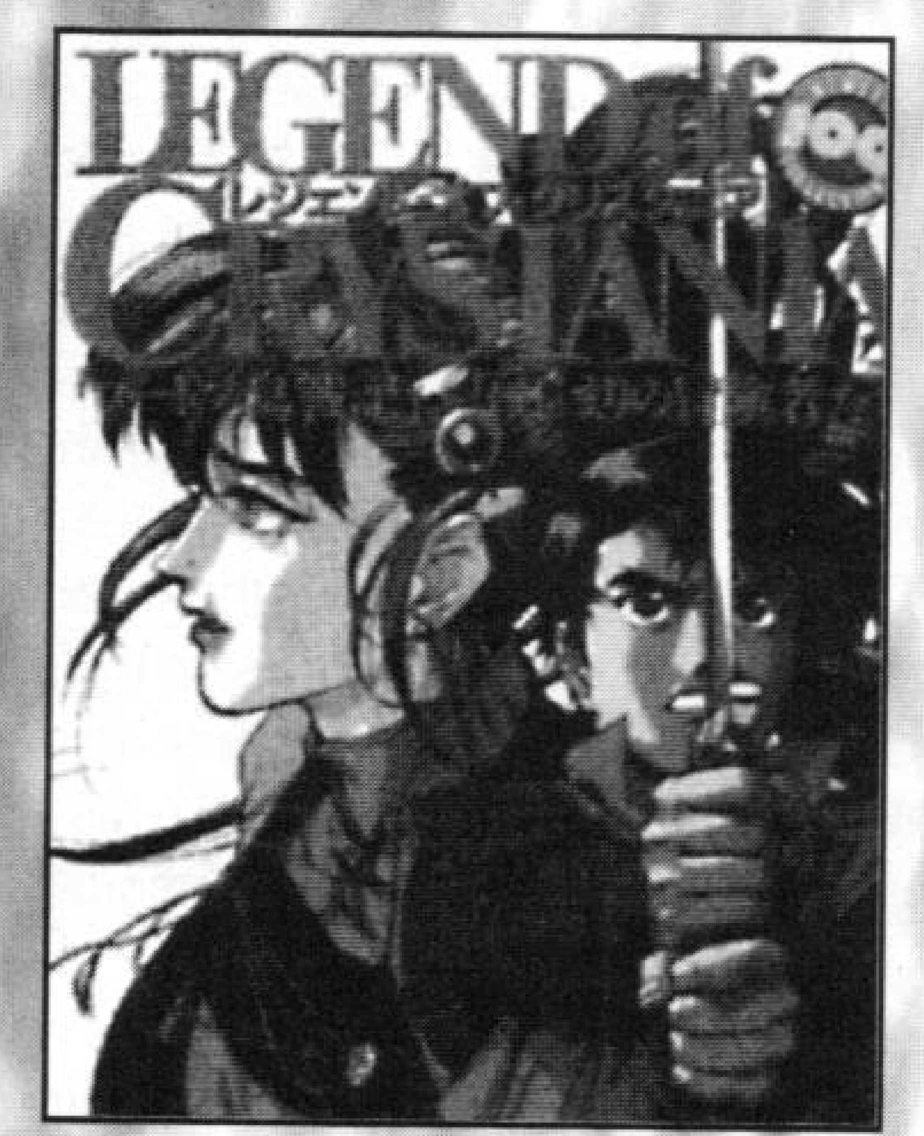
Aventuras de un revientapisos del periodo Edo (siglo XIX), escrito por Hiroshi Saitoh, el autor de Golgo 13.



Macross 7 Trash #1, también un manga en japonés, es una historia original para la saga Macross, por Haruhiko Mikimoto.



Para los fans de Nobuteru Yuuki y "Record of Lodoss War": Legend of Crystania, un Anime Book de 66 pags de la película continuadora de la saga.



Zwei: A Collection of Illustrations by Michitaka Kikuchi. 120 páginas a color.

Gems of Japanized English: gloriosas meteduras de pata al mezclar el inglés con el japonés. En España tenemos un libro parecido sobre traducciones literales del español al inglés, llamado "From Lost to the River" (traducción impepinable: 'de perdidos al río' —JJ). Para completar el cuadro, Outrageous Japanese (slang, maldiciones e insultos) y Using Japanese Slang.

Animation Magazine Vol. 9 #3 cubre Toy Story, el primer largometraje de la Pixar en colaboración con la Disney, de visionado obligado a todos los aficionados a la infografía y a los cortos de Pixar (Luxo Jr, Tin Toy, etc.). Este film también es cubierto por el Cinefex #64 y el Cinefantastique de noviembre. No os perdáis al dinosaurio tímido (cuando salga el juguete me lo pido).

Wicked City, la versión en imagen real del popular Anime, por Tsui Hark (director de "Una historia china de Fantasmas" y productor de varias de John Woo), subtitulada. Aunque probablemente es más fácil conseguirla en España gracias a algunos importadores especializados en cine asiático de imagen real. Si Antonio Busquets (director de las revistas Flash-Back y Halloween) me echa una mano, os podré decir cómo ponerse en contacto con ellos.

Anime Hyperguide: Project A-KO CD-ROM. Primero en una serie de CD-ROMs sobre anime. Incluye entrevistas con los creadores, guías de personajes y «mechas», 30 minutos de vídeo digitalizado, un juego completo de story-boards emparejados con los acetatos finales, mil imágenes guardables o imprimibles, seis selecciones de la banda sonora en estéreo, etc. El CD-ROM es de formato híbrido, compatible a la vez con Mac y PC (como los de Micromanía). En la parte PC se necesita CD-ROM de doble velocidad, 8 Mb. de RAM y tarjeta de sonido. En la parte Mac probablemente haga falta un monitor de 13 pulgadas para arriba y menos memoria si se tiene un sistema ligerito.

Casshan: Robot Hunter (Shinzo Ningen Casshan), la serie original de Tatsunoko de los 70 se edita en los USA.

Attack of the Mushroom People: una de Inoshiro Honda y Eiji Tsuburaya. Turistas japoneses naufragan en una neblinosa isla desierta donde no hay nada para comer excepto... (¡¡¡tachan!!!). De 1963, así que sed cariñosos.

Varan The Unbelievable: uno de los simpáticos amiguetes de Godzilla se dedica a lo de siempre: auxiliar a la industria de la construcción japonesa. Es de 1958, y tiene algunas escenas añadidas por los americanos para su proyección USA, algo que fue costumbre con las películas de monstruos japonesas.

—Nos queda la JuanLancha.
—¡Noooo! ¡Noooooooooo!
—Por más que protestes no te voy a soltar. Hemos quedado con los directivos de la MangaZone Corporation, y vamos a llegar tarde, así que deja de revolverte, y te digo que he parcheado todos los agujeros. Dime, ¿no queda bonita la Zodiac con esas aletas?
—Más vale que no me suelte, porque como le coja lo matooo. La Zodiac, ¿eh? Jeee, je, je. Se le acabaron los motores de Mig 25. Y el motor fueraborda aún está por reparar. Como no reme... con los JuanRemos. ¡Jiaaa, jia, jia!
—Igorin...
—¿¡QUE!?
—¿Sabías que compré dos aviones?
—¿Hngh, Hngh, Hnnnngh...?
—He transplantado a esta Zodiac los dos reactores del segundo. ¿Igorín? ¡Igorín, muchacho, deja de echar espuma por la boca! Es que no tienes aguante. Da igual. Encendido. Suena a música celestial, ¿verdad? ¡A toda potencia!
"JuanDiario de a bordo. Fecha Estelar 9528.12. El problema no fue esquivar a todos los barcos a lo largo del canal hacia Jotam City (bueno, no es que los esquivásemos, de todas maneras), sino maniobrar en el puerto mientras circulábamos a Mach 5. El petrolero estalló porque uno de nuestros reactores se soltó mientras intentaba girar y lo alcanzó de lleno. La explosión nos lanzó al aire. Nos habríamos matado de no ser por la pared del MangaZone Building, que frenó nuestro avance. Aquello parecía El Coloso en Llamas. La sensación que uno siente cuando lo rascan con una paleta de entre los escombros es tan exquisita que uno cree ver cadenas y a un tipo con la cara llena de clavos. Igor no me habla desde entonces. Me pregunto si alguna vez llegaremos a descubrir quién del consejo directivo del MangaZone era el HacerJotas. Como no sea mediante identificación de los restos dentales..."

Eso es todo de momento. No quiero finalizar sin dar las gracias al Capi, de la tienda Futurama, por dejarme los catálogos del mes para elaborar las Noticias. Saludos.

Juan Gómez Martín



Avalancha de nuevas colecciones, a saber:

PLANETA DE AGOSTINI

CyberTokyio, de Pure, el popular clon de Masamune Shirow, en esta ocasión un poco más serio y trabajado en un thriller de aires cyberpunk. Se edita en formato libro.

Fatal Fury, de Ken Ishikawa. Colección de diez capítulos. El hecho de que el dibujo sea un tanto caricaturesco, en una relación similar a lo que pasó con el cómic de Caballeros del Zodiaco respecto a la serie de animación, desanimará a más de uno, probablemente.

X 1999, de las CLAMP, serie de tres capítulos. Como es típico en ellas, romántico hasta la exageración, pero bastante intrigante. El grafismo es el típico de estas artistas, muy trabajado y siguiendo su particular canon de belleza.

Assasination Blues, de Caribu Marley (sí, ya...) y Tadashi Matsumori. Una serie de ocho partes. El estilo narrativo y de dibujo se parece al de Ikegami (Crying Freeman), pero es como si le faltase cierta chispa. Juzgad vosotros.

Neo-Tokyo: Zona Crepuscular, de Masao Yajima y Jun Hayase. Consta de cinco entregas. El hilo conductor de la historia es un hombrecito que se dedica a dar una píldora-bomba a aquellos que están a punto de morir. La píldora les proporcionará una energía desacostumbrada, pero si se pasan de marcha les hará explotar. En realidad, explotan cuando dejan de valorar la vida que se les ha regalado a través de alguno de sus actos. Una de esas series basadas en un McGuffin fantástico y ejecutadas en lo que podríamos llamar un estilo neutro, de esos que son agradables pero que a primera vista no llaman la atención.

Sailor Moon. Anime-Comic editado en formato normal. Las fotos parecen sacadas directamente de vídeo, al estilo de aquél álbum de Bola de Dragón, pero se ven mejor. Conservan los diálogos a la española ("Bunny" y todo eso).

Guerrera Dorada Iczer One, de Hirano Yoshihiro y Moriki Yasuhiro, editado como tomo de tapa blanda.

NORMA

Por un lado tenemos el Dominion Conflicto de Masamune Shirow, y está enorme: el estilo "Hill Street Blues" está mucho más acentuado, el humor hace equilibrios entre el estilo del anterior Dominion y el de aquel último número de la serie un tanto pasado de rosca, y presenta el tinglado romántico-culebrón más delirantemente estúpido que se haya visto en eras. Además, se recopila todo el Dominion anterior en un tomo de tapa blanda.

Y en formato libro, Los Monstruos de Shang-Hai, de Takuhito Kusanagi. Grafismo peculiar, pero la historia es más bien tópica (aunque no nos han traducido demasiadas de este estilo). También Elementalors, de Takeshi Okazaki, que recuerda mucho en grafismo al Asamiya de Dark Angel.

CAMALEON EDICIONES

"Neko presenta...", cuatro nuevas colecciones de Mangakas ("¿Mangakoides?") españoles. A saber: Zeon Llanto de los Dioses, de Mateo Guerrero; Akuma, de Roke González y Nuria Peris; Yogore La Dama Tóxica, de Cho-Pi y Anna Coll; y Boum!, de Carlos Olivares. Esto tiene algo de apuesta decisiva: si prospera, podría suponer el mejor impulso posible a la producción propia.

OTROS

Ediciones Ronin publica la Guía del Anime, de Juan Antonio Gil. Es un librito en plan títulos y terminología por orden alfabético. Desgraciadamente, tiene varios errores, y es obviamente alimenticio. Una lástima, pues si se hubiera realizado con verdadero cuidado hubiera resultado una herramienta francamente útil. No es así.

FANZINES Y REVISTAS

El Fanzine Koyne, en su número 3, hace una relación de la historia de "Candy, Candy" ("¡Luis, fistro, nos hemos dejado ganar como unos estúpidos!"). Además, para los aficionados a escribir historias y guiones, incluye una FanFicción sobre Ranma 1 1/2.

En Neko, aparte de un reportaje amplio sobre los nuevos valores del Mangoide español y un artículo sobre cómo hacer cómic con la ayuda del ordenador, se presenta un estudio sobre la obra de Isao Takahata, el "tanto monta monta tanto" de Miyazaki en el Studio Ghibli. Takahata se pasó por el Festival de Cine Fantástico de Sitges, donde se exhibieron "La Tumba de las Luciérnagas" y su reciente "Pompoko", con gran éxito entre el público asistente (por lo que me contó Antonio Busquets, de Flash-Back, el hombre no se creía el que aquí en España estuviéramos tan al tanto de sus obras, y se sentía muy agradecido por ello).

Y en el Kame, un megaartículo sobre Masakazu Katsura.

ADAM

Tras la publicación de la declaración de principios de la ADAM (Asociación para la Defensa del Manga y el Anime), se han recibido varias peticiones de lectores que querían asociarse pero no tenían acceso a las redes telemáticas, por lo que no podían presentar su solicitud. La ADAM nos ha dado una dirección a donde enviar las peticiones de ingreso. Informan además de que su intención es inaugurar un Apartado de Correos para atender lo mejor posible a sus asociados.

La dirección es:
Pablo Rodrìguez Blanco
C/. Colombia n.º 28 pso. 6º izquierda.
Madrid 28016

La ADAM está buscando candidatos a coordinadores provinciales. Un coordinador se encargaría de la organización de la asociación dentro de su provincia, y realizaría actividades como recogida de firmas, representación de la asociación en diferentes eventos relacionados con el anime y manga, etc. Para las zonas más extensas, les interesaría repartirlas entre más de un coordinador.

Así que ya sabéis. Si creéis que tenéis lo que hay que tener...

FESTIVALES Y CONVENCIONES

Aumenta la presencia del Manga y el Anime en los diferentes eventos culturales. Por un lado, mesa redonda sobre el Manga y la ciencia-ficción, así como proyecciones de vídeos en la HISPACON, convención de profesionales y aficionados españoles a la ciencia-ficción, celebrada en Cádiz del 13 al 15 de octubre. La Mesa fue moderada por Rosa María Carmona Plata, que nos la contará probablemente en el próximo MangaZone.

También proyecciones de Anime (nada muy allá: Appleseed, Akira...) en la Muestra de Cine del Mediterraneo, festival que se celebra todos los años en la ciudad de Valencia, y que ha ido incorporando ciclos dispares de cine atractivos para la juventud desde hace algunos años. Además del Anime, destacaba el ciclo dedicado al cineasta John Woo.

En Alcázar de San Juan se celebró el "I Ciclo Cultural dedicado al Cómic y a la Animación Japonesa", y acaba de finalizar la 1ª Semana del Cómic de Vigo.

Y, finalmente, como ya he comentado, la invitación a Isao Takahata al Festival de Cine Fantástico de Sitges. También se invitó a Hayao Miyazaki, pero esto último no pudo ser.

Juan Gómez Martín

CONCURSO KOR

Kimagure Orange Road

Bueno... La verdad es que la tarea de decidir ha sido ardua y difícil, en parte por nuestra propia culpa, porque a la hora de confeccionar el cuestionario decidimos dejar algunas preguntas abiertas a más de una respuesta posible por aquello de facilitar un poco las cosas, y luego la variedad nos ha desbordado. Al final nos ha tocado imponer un límite, y mostrarnos inflexibles en algunas de las respuestas, porque aunque comprendemos que muchos las habéis dado sobreentendiendo algunas cosas, y por muy mal que nos sepa, si no lo hiciéramos así no le daríamos respuestas incorrectas a nadie, y eso no puede ser. Alguien tenía que ganar. De todos modos, no ha habido acertantes únicos en ninguna de las categorías, así que todos los premios se han otorgado por sorteo. Lamentablemente fue absolutamente imposible conseguir un Triangle Labyrith (gracias, Alex, todo un detalle), así que espero que el ganador del primer premio sepa montar figuras (el resultado vale la pena). Pero primero vayamos con las respuestas (que hemos acordado como) correctas:

LAS FACILITAS

—1: Evidentemente, el saxofón, pero alguno nos ha dado como respuesta el teclado, basándose en el manga, y como tampoco íbamos a dejar a nadie sin acertar ninguna categoría, pues... venga, va.

—2: Pues nosotros nos referíamos al número de escalones que acuerdan entre los dos, que son evidentemente 99'5, pero en fin, también daremos por buena la respuesta 100, ya que en un par de ocasiones las recuentan por separado y llegan a esa conclusión, aunque en esas ocasiones no dan esa cantidad por *definitiva*.

—3: El objeto mágico del abuelo de Kyosuke era el reloj que detenía el tiempo, pero también sirve la cuerda que intercambiaba personalidades aparecida en una de las OVAs (Soy un gato, soy un pez).

—4: Los nombres originales es la única que ha acertado todo el mundo, así que me los ahorro.

—5: Como hemos repetido hasta la saciedad, los diseños son de Akemi Takada.

LAS MEDIAS:

—1: Aquí casi todos nos habéis dado ambas respuestas válidas: bocadillo de carne (manga) y perrito caliente especial (anime). Incluso alguno ha incluido el nombre japonés, o la guarnición del bocadillo.

—2: Ésta ha sido el desbarajuste total. La respuesta a la que nos referíamos en un principio era la autohipnosis, ya que los demás una vez descubiertos los recuerda, mientras que la autohipnosis no, de forma que nunca llega a saber que lo posee. Sin embargo, dado que muchos de vosotros lo habéis interpretado como poderes que no sabía que tenía antes de usarlos, hemos tenido manga ancha con esta respuesta y hemos dado por válidas todas las respuestas menos la telequinesis, que sí conoce desde el principio.

—3: Aquí no hay vuelta de hoja: Ano Hi Ni Kaeritai. Ni menos... ni más (sí, sí, va por tí, Xesús Manuel, no te hagas el loco, que de Pontevedra tenías que ser, estos andaluces...).

—4: ¿¿Pero cómo que Jump Comics?? ¿¿Desde cuando eso es una editorial?? ¡Sueisha, por Dios, Shueisha!

—5: Aquí muchos habéis caído como pardillos, y aunque al principio nos daba pena, al final hemos tenido que ser inflexibles: se hicieron 3 (TRES) ediciones de KOR. Están la de recopilación de 18 tomos y la De Luxe de 10 volúmenes. Pero evidentemente, tíos fistros, la primera fue la serialización en capítulos que apareció en el 84 en el Shonen Jump. Si no, ¿qué iban a recopilar?

LAS DIFICILES

—1: Esta tenía mala leche, pero no tanta. Muchos nos habéis mandado el nombre en japonés, la traducción, los kanjis y hasta fotocopias pegadas a las respuestas de la viñeta del manga donde aparece la libreta de Madoka, murmurando y rezongando que allí sólo pone Matemáticas. Pero hombre, ¿cómo vamos a pedir la marca de una libreta si ésta no aparece? La respuesta correcta está en el anime, no en el manga. En Ano Hi Ni Kaeritai se puede ver claramente la marca APEX en la libreta de la susodicha (¿se queda ya tranquilo, Sr. Robledo?).

—2: Nosotros nos referíamos al episodio Tap Gun, pues en la escena de la explosión del avión de Madoka aparece durante un par de fotogramas su imagen superdeformada, y si os fijáis bien en la pregunta, nos referíamos a episodio *de la serie*, aunque al final hemos dado por buena las respuestas que dan el capítulo piloto de Okinawa, puesto que éste, aunque no incluido en la serie definitiva, técnicamente pertenece a ella. Y no, superdeformada no quiere decir transformada en sirena, ¿eh, César?, que ya te vale.

—3: En gato, hombre, en gato. Por cierto, ¿qué es eso de kappa en forma de gato, Manuel?

—4: Efectivamente, efectivamente, Kanako Wada.

—5: Pues sí señor, en la portada del número 11, bien grande y a todo color. Y además, en la fe de erratas del número 12 también se menciona el lamentable asunto.

Así fue, y así se lo hemos contado. Seguro que muchos de vosotros estaréis echando pestes en este momento y diciendo: ¿y por qué esa se admite como buena y la mía no? ¿no estarían los premios dados de antemano? ¿comprará Sony el Abcb para hacer un aparcamiento de alto standing? Os aseguro que hemos sido totalmente honrados, y os agradecemos a todos que hayáis participado (la verdad es que no pensábamos recibir tantas cartas), desde los que habéis mandado un simple papelito con las respuestas escritas a mano hasta los que habéis hecho toda una composición por ordenador con kanjis y todo, pasando por los que, como Josep M. Porta y José Francisco Ledo, habéis intentado aprovechar para mandar una carta kilométrica a ver si por fin la poníamos en el correo. Felicidades a los ganadores y un abrazo muy fuerte a todos los demás. Nos hacéis creer que de verdad vale la pena lo que hacemos (y el dineral que nos cuesta).

MangaZone



Dibujo original de Alberto Camargo

1^er^ premio

Luis Enrique Regidor Domínguez (SEVILLA)



2º premio

Josep M. Porta Abad (Hospitalet de LLobregat) BARCELONA

3^er^ premio

(no me cabe la foto)

Manuel Ortega Vicente (MADRID)

Kiki's Delivery Service

"El Servicio de Reparto de Kiki" es un film de Miyazaki de 1989, basado en un galardonado cuento infantil de Eiko Kadono. Según dijo en una entrevista, Hayao Miyazaki no quedó muy a gusto con el resultado: "sincera, pero en alguna manera falta de energía".

Y sin embargo resulta ser una de sus producciones más interesantes y simpáticas.

EN PERSPECTIVA

Una vez más, lo único que puedes discutir en los films de Miyazaki es la cuestión del ritmo y el guión, porque en cualquier aspecto técnico de sus películas lo puedes resumir todo en la inevitable conclusión: es perfecto.

Así que vamos a ello: los aficionados al anime, por lo normal, conocéis sólo tres de sus producciones: "Mi Vecino Totoro" y "Porco Rosso", más la versión bastardizada de "Nausicaä del Valle del Viento" distribuida como "Guerreros del Viento". Aunque ésto ya lo he señalado en otras ocasiones, "Mi Vecino Totoro" empleaba una narrativa y un ritmo episódicos, pues era un a modo de diario infantil, en el que prácticamente podías notar cómo se iban pasando las páginas correspondientes a la aventura de cada día.

"Porco Rosso" parece que decepcionó a muchos con el bajón de ritmo en su parte central. Pienso que, teniendo en cuenta la naturaleza de la producción (el estirar un cortometraje para convertirlo en un largo), era inevitable, pero por otro lado creo que se sacó provecho de la situación, aunque exige del público una disposición es-

EL SERVICIO DE REPARTO DE KIKI

Tumbada en el campo, Kiki escucha la radio de bolsillo de su padre. El pronóstico meteorológico anuncia cielo claro para hoy, mañana y pasado. Decidida, vuelve a casa y le dice a su madre y a su gato negro Jiji que ésta es la noche en que partirá, pues es ideal: luna llena y cielo despejado. Koriki, la madre de Kiki, cuenta a Dora, una anciana del pueblo, que es costumbre que cuando una bruja alcance los trece años abandone el hogar y se busque algún sitio donde estudiar y practicar sus artes. Ambas recuerdan con cariño el día en que una jovencita Koriki llegó al pueblo para empezar su nueva vida, tal como va a hacer ahora Kiki. Pero Koriki está algo preocupada: es que Kiki apenas ha aprendido nada excepto a volar.

Kiki empaqueta rápidamente sus pertenencias, ignorando los consejos de su gato Jiji, que preferiría que se lo tomase con más calma y cuidado. El padre de Kiki llega entonces, tras haber recogido el equipo para un camping que pensaba hacer con toda la familia, descubriendo que ya no podrán. Tal como están las cosas, empieza a telefonear a las amistades para que asistan a la partida.

Llega la noche, y las amigas de Kiki la rodean para felicitarla y despedirse. Kiki les dice que quiere encontrar una ciudad desde donde pueda ver el mar. Tras algunas protestas, Kiki acepta volar con la escoba de su madre en vez de con la que ella se había fabricado. Su despegue es un desastre, pero pronto gana el control, y sale en busca de su ciudad ideal. Jiji activa la radio, y comienzan los títulos de crédito con una canción de Yu Ming, mientras Kiki vuela sobre las luces móviles de las carreteras que acuchillan los campos oscuros.

Por el camino se encuentra con otra brujita acompañada de su propio gato, que ya se ha establecido en su propia ciudad, y que espera tener gran éxito con sus poderes de adivinación. Un tanto estirada, la chica se despide y Kiki sigue su camino, Jiji echando pestes del altivo siamés de la brujita.

Típicamente, el parte meteorológico tiene tanto que ver con la realidad como la velocidad con las torrijas. Kiki acaba en medio de una tormenta. Divisando un tren de ganado parado en la vía, se introduce en un vagón lleno de heno y se echa a dormir. Al despertar, descubre que el tren se acerca a una ciudad perfecta, justo frente al océano, así que despega y vuela sobre ella. Tratando de producir una gran impresión, hace un



elegante vuelo raso sobre las aceras, y por poco no acaba estampándose contra un autobus y organizando un accidente de tráfico. Recuperando el porte, se presenta ante los paseantes, pero ninguno parece impresionarse mucho, a excepción de un policía que la riñe por montar la de antes y que quiere notificarlo a sus padres. Los gritos de "¡al ládrón, al ladrón!" le obligan a dejarla y ella se escurre de allí. Tombo, un chaval del lugar, la sigue y le explica que ha sido él quien distrajo al guardia. Ha quedado fascinado por la facultad de vuelo de Kiki. Pero Kiki, ofendida, le rechaza y se va volando.

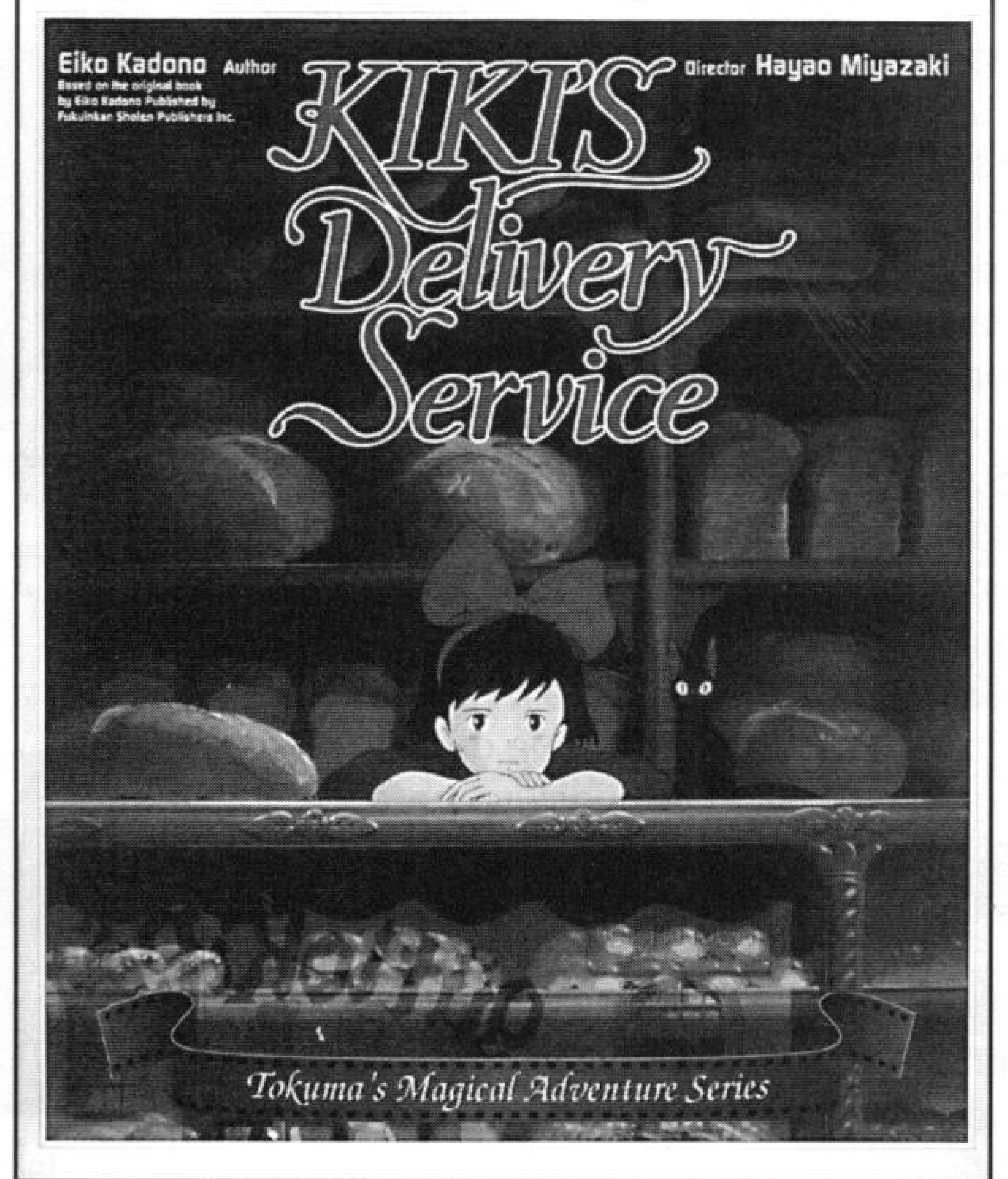
Kiki se dedica a buscar residencia, pero en los hoteles no puede hospedarse sin un adulto acompañándola. Deprimida, pasea por la ciudad. Mientras mira el atardecer desde una elevación, ve salir a la panadera Osono de su comercio. Su cliente ha salido y se ha dejado el chupete de su hijo. Kiki se ofrece y lo lleva a la cliente. Osono, impresionada, pregunta a Kiki sobre su situación y le ofrece quedarse en el ático

pecial: yo diría que "Porco Rosso" es en gran medida un intentar contagiarnos la impresión nostálgica e idealizada de una época y un lugar, a base de contexto, detalles triviales y geniales secundarios. Y la caída de ritmo que alcanza su valle cuando Porco y Fío repostan de camino a la isla secreta, en términos de la historia, es necesaria, aunque en posteriores visionados sea carne de "efeefeuvedeo" de mando a distancia.

"Nausicaä..." me es difícil de juzgar, como sabrán los que me conocen: la quiero demasiado. Supongo que posee un poco de desaliño, sobre todo en el montaje musical, y ciertos modos heredados de las series del tándem Miyazaki/Takahata. Aún así, aquí ya tenemos una película que se ve de un tirón. En la versión completa, aunque haya momentos de gran delicadeza que se nos habían robado, todavía es así.

"Láputa, el Castillo en el Cielo" es el extremo absoluto, la más "de un tirón" de todo lo que hemos podido ver de Miyazaki en España. Sin decaimientos, ni siquiera en sus momentos más plácidos.

Y "El Servicio de Reparto de Kiki" es, un poco, el hueco que necesitábamos rellenar en la gama: combina la plácida velocidad narrativa de "Porco Rosso" y "Totoro..." con la fluidez de ritmo de "Láputa...". El resultado es la clase de película que, a priori, no debería interesar al público de un "Bola de Dragón", pero que con el pulso con que está narrada te engancha y fascina indefectiblemente, soportando alegremente más de una revisión posterior.



MÁS EN CONCRETO...

La animación es de la calidad acostumbrada, aunque sin llegar a la filigranería de "Porco Rosso" (al fin y al cabo, es del 89). Hay que señalar, de todas maneras, que ésta es la clase de película típicamente trabajosa de realizar: hay bastantes escenas de calles pobladas de transeúntes, movimientos de cámara de perspectiva cambiante, fondos muy detallados de arquitectura ciudadana repetidos desde varios ángulos... y las inevitables y exultantes escenas de vuelo marca de la casa.

Lo que resulta muy especial es la puesta en escena de esa ciudad ambigua, mezcla de típica población costera vacacional, toques italianos y norteeuropeos, dirigibles y televisores, etc. Habríamos de desenterrar el típico viajecito por Europa del señor Miyazaki para documentarse, que parece haber precedido a varios de sus proyectos.

En la música tenemos algo muy especial: Joe Isaishi acercándose peligrosamente al Henri Mancini de "Desayuno con Diamantes". La descomposición de la música de la BSO es la habitual: tema central y sus desarrollos; sub-tema central; tema de gran viveza para complementar; un tema

de la panadería, lo que la chiquilla acepta. Mientras se están instalando, Jiji descubre a la gata de los vecinos, Lily: le parece un poco snob.

Al día siguiente, Kiki pregunta a Osono cuanto costaría ponerse un teléfono, pues quiere montar un servicio de reparto, para aprovechar su único talento mágico. Osono le hace una oferta: puesto que está embarazada, Kiki podría sustituirla en el mostrador, y usar la panadería como oficina de su servicio de reparto, teléfono incluido.

Más tarde, Kiki se va de compras. El coste de la vida es más alto de lo que esperaba, y el dinero vuela en el supermercado (atentos a Jiji cuando descubre en un mostrador un cazo con el dibujo de un gato. Su expresión es impagable). Mientras admira unos zapatos demasiado caros en un escaparate, Tombo la saluda, acompañado de sus amigos, pero Kiki deliberadamente le ignora.

Justo a la vuelta, se le presenta su primer cliente. Se trata de llevar un gato negro de peluche contenido en una jaula a una fiesta de cumpleaños. Armada de un mapa de y alegre ánimo, Kiki despega con Jiji y el regalo.



Durante el vuelo, una ráfaga de viento le hace perder la jaula, que cae entre los nidos de los cuervos del bosque de abajo. Al recuperar la jaula se da cuenta de que el gato no está. Jiji habrá de sustituirlo. Kiki deja al más que espantado Jiji en manos del niño que había de recibir el regalo. Mientras Jiji mantiene el tipo frente al niño y el infarto frente al chucho de la familia, Kiki encuentra el gato de juguete en el refugio campestre de Ursula, una pintora no mucho mayor que Kiki. Ursula cose los desgarros del juguete a cambio de que Kiki le asee la casita. En cuanto está listo, Kiki vuela a la mansión donde se celebra la fiesta, y es el apacible chucho el que le trae al aliviado gato e introduce de vuelta el muñeco. Todo ha ido bien, y encima ha ganado una amiga, que le ha pedido que pose para ella la próxima vez que se vean (Jiji le pregunta si ha de posar desnuda, y Kiki le manda a paseo). Al regresar a la panadería descubre que el impasible marido de Osono ha cocinado un anuncio del servicio de Kiki para exhibir en el escaparate.

El día siguiente está resultando un tanto muerto, pero finalmente llegan dos encargos. En esas, Tombo se pasa por la panadería y le da a Kiki una invitación para una fiesta de su Club de Vuelo, quedando a recogerla a las seis. Tras liquidar el primero, Kiki sale pitando a por el segundo encargo: llevar un pastel a otra fiesta. Pero cuando llega a la casa de las ancianas que la han llamado se encuentra con un problema: no han podido hacer que el horno se caliente. La chica se ofrece a echarles una mano, lo que la retrasa bastante. Encima, cuando sale a llevar el pastel a su destino, se pone a llover torrencialmente. Mientras, Tombo llega a la panadería y se queda a esperarla. A Kiki no le van bien las cosas: la destinataria del pastel prácticamente hace ascos del regalo, y cuando llega a la panadería, toda empapada, ve a Tombo irse pero no tiene ánimos para advertirle de su regreso. No se siente bien. Por la mañana despierta con fiebre. Osono le cuenta que Tombo ha vuelto a preguntar por ella.

Al día siguiente, Osono le pide a Kiki que le lleve un encargo de la panadería a una tal señora Kopori. Puesto que está cerca, Kiki va andando, mientras Jiji se queda con Lily, la gata vecina. Resulta que Tombo es "la señora Kopori" de marras (con esas se ha asegurado Osono de que Kiki vea al pobre chaval de una vez). Tombo enseña a Kiki su máquina voladora: una bicicleta con una hélice. Las alas y el fuselaje están haciéndose en otro lado, y la fiesta pasada era para celebrar que su parte ya está terminada. Tombo será el piloto, y ha estado entrenándose con la

de sintetizadores ensoñador; temas de acción y peligro; fragmentos varios y temas cantados. El central tiene un toque irónico, pero el que más tarde se impone resulta melancólico sin ser triste, al mejor estilo "Moon River". El más interesante es uno de esos temas musicales de aires "Jean-Paul Belmondo visita ciudad turística internacional de país exótico". Los temas cantados son dos, de Yu Ming, una intérprete muy popular en Japón, con una voz muy característica. En fin, ésta es una BSO que se puede comprar con los ojos cerrados.

PERSONALMENTE

¿Qué es lo que más me ha gustado de esta producción?

Si la intención del film es lanzarnos un "pierde el miedo y búscate la vida", lo que mejor llega a reflejar, precisamente, es esa aprensión excitante que se siente cuando uno aterriza en un lugar desconocido. La atmósfera del típico sitio de veraneo, donde a poco que nos alejemos tres calles de donde nos hemos aposentado parece que estuviéramos en un país extranjero. Esas pequeñas diferencias que convierten el entorno indiferente en algo ligeramente amenazador pero desafiante. En fin: el descoloque del turista. Resulta genuino. Como también lo son las sensaciones del viaje, o la melancolía de estar lejos de casa.

Al igual que en "Totoro...", ésta es una historia sin buenos y malos, un dibujo de adaptación personal ante un desafío. Y el desafío consiste en abandonar las alas protectoras de los padres y arriesgarse a volar sólo, un ánimo a ser emprendedores. Un mensaje coincidente con el optimismo de los 80, y que quizás resulta ahora, incluso para los más jóvenes de los aficionados, un poquito amargo ante la cínica realidad de los 90.

O puede que reconfortante en su idealismo.

EN CONCLUSION

Otro "must have" de Miyazaki y, tristemente, el más difícil de ver, puesto que ni siquiera figuró en las semanas de animación de Manga Vídeo. Al menos ha empezado ya a circular por los canales de distribución subterráneos habituales (un día de estos Spike Lee habría de filmar una película sobre el Fandom del Manga, las guerras entre bandas, la otakunización infantil y la Gokumanía); los CDs se pueden pedir a las tiendas especializadas; la sinopsis aparece en el Anime Reference Guide de 1991 y 1992; los diálogos están disponibles en Compuserve e Internet; están los habituales "Cómo Se Hizo...", "El Arte de...", Anime-Books... ¡y el Jiji de porcelana que venden en Nikaku Animart! ¡Me pido prímer!

Juan Gómez Martín

bicicleta para afrontar el desafío. Ambos bajan a la playa en ella, al más puro estilo Sito Pons, a ver un dirigible que hizo un aterrizaje junto al mar para efectuar reparaciones. Por poco no se matan en el descenso, pero la aventura resulta apasionante, acabando ambos riendo sobre la arena, con la bicicleta hecha trizas. Justo cuando parecen hacer amistad, llegan los amigos de Tombo. Este anima a Kiki a unírseles, pues les han invitado a subir a la cabina del dirigible, pero ella los rechaza.

De vuelta a la panadería, Kiki cuenta a Jiji que se siente extraña: justo cuando acaba de hacer un amigo, lo manda a paseo. A la tarde se da cuenta de que no puede entender a Jiji: sólo oye sus maullidos. Sus poderes se han debilitado. Nerviosa, sale de la casa y prueba su escoba. Apenas es capaz de volar más de tres metros seguidos, y en sus intentos la parte en dos. Al día siguiente se lo explica a la panadera. Osono le pregunta cuándo volverán sus poderes. Kiki no lo sabe. Hundida, rechaza una vez más al pobre Tombo, que la ha telefoneado.

Ursula salva a Kiki de la depresión. La visita y se la lleva en autobús y autostop al refugio. Mientras la retrata, Ursula compara sus problemas con esas ocasiones en que a ella le falla la inspiración, y la anima al explicarle cómo tras un poco de descanso y distracción siempre le vuelve. Por la noche hacen confidencias sobre sus respectivos privilegios, la pintura y la magia.

A la vuelta, Osono toma un recado para Kiki: las ancianas del último encargo la han vuelto a solicitar. Las visita y descubre que le han hecho un pastel de agradecimiento, lo que la hace muy feliz. Mientras toman el té, sin embargo, ven en la televisión cómo el famoso dirigible, que estaba siendo soltado para proseguir sus viajes, es arrastrado por una corriente de aire y queda a merced del viento. Colgando de una amarra que pende de la proa, Tombo, que no ha podido evitar ser izado, aguanta como puede. Kiki, asustada, corre hacia el lugar de la escena, mientras el dirigible vuela sin control sobre la ciudad y choca contra la torre del reloj, atascándose en la plaza y perdiendo gas. La situación de Tombo es desesperada. Kiki, inspirada, pide a un barrendero que le deje su escoba de cepillo. Más seria y concentrada que nunca, logra el despegue, pero su control es muy difícil, y casi corre ella más peligro que el que atraviesa Tombo. Le es muy difícil acercarse y atrapar la mano del chaval. Tombo, agotado, pierde el agarre. Todo el mundo contiene la respiración, pero Kiki consigue cogerlo al vuelo y salvarle la vida. Al aterrizar, se encuentra en el centro de la ola de aplausos, convertida en una celebridad. Osono, aliviada y contenta por la hazaña de Kiki que ha presenciado por la televisión, siente los empujones del bebé y avisa a su espantado marido de que se acerca la hora.

Empieza la música de los títulos de crédito finales, Yu Ming una vez más, sobre las imágenes de Kiki volando al lado del avión a pedales de Tombo. Osono, su marido y su hijo miran desde una elevación. Jiji también cría familia con Lily. Los padres de Kiki reciben en casa una carta de su hija, que les dice lo siguiente: "papá, mamá, ¿cómo estáis? Jiji y yo estamos muy bien. Mis esfuerzos van bien encaminados y tengo confianza. A veces ha sido duro, pero amo esta ciudad".

Y colorín colorado...



Japón... (I)

..¿seguimos su rastro en Madrid?

A los ojos de los occidentales el Pais del Sol Naciente siempre ha resultado, en cierta forma, inaccesible; no sólo por su lejanía física sino por su manifiesta oposición cultural, aunque a raíz de la Revolución Meiji y más concretamente tras la II Guerra Mundial el acercamiento que esta nación ha experimentado hacia Occidente no es desdeñable.

Las comunidades japonesas establecidas fuera de Japón se han caracterizado por una cierta atmósfera de aislamiento y perpetuación ad intra de sus tradiciones, definiendo una invisible aunque acentuada barrera frente a cualquier influencia no deseada del exterior. Para los extranjeros interesados en su cultura esta sensación de aparente rechazo resulta frustrante para sus iniciativas de aproximación. Ello no es menos cierto para los madrileños. A pesar de todo, es necesario mencionar que ciertos colectivos de japoneses ofrecen en Madrid oportunidades de estrechar este contacto.

¿Interesante? El motivo de este artículo es precisamente daros a conocer los diversos colectivos japoneses establecidos en Madrid y los grupos españoles o hispanojaponeses que, interesados en Japón ya sea desde la perspectiva intelectual o meramente comercial, proporcionan la posibilidad de acceder a la cultura japonesa a través de diversas actividades.

¿Os animáis a seguirme en este recorrido?

A) ASOCIACIONES.

—Asociación hispano-japonesa TORA.
Andrés Borrego, 7. 28004 MADRID. Tlf. (91) 531 50 50
—Asociación de Intérpretes Nipones.
Preciados 29, 2ºB. 28013 MADRID. Tlf. (91) 521 61 05
—Asociación hispano-japonesa de Agencias de Viaje y Actividades Turísticas.
Orense 66, 9ºD. 28020 MADRID. Tlf. (91) 571 64 71
—Asociación española de traductores y profesores de japonés.
Mauricio Legendre 16, Apartamento Centro Norte, despacho 85. 28046 MADRID. Tlf. (91) 311 65 83
—Asociación de la Comunidad Japonesa en Madrid. (NIHONJIN KAI).
Y también:
—Asociación de empresarios jap. en España (SUIYO KAI).
Plaza de los Mostenses, Edificio Parking, Oficina 30. 28015 MADRID. Tlf. (91) 559 55 58

B) CENTROS OFICIALES.

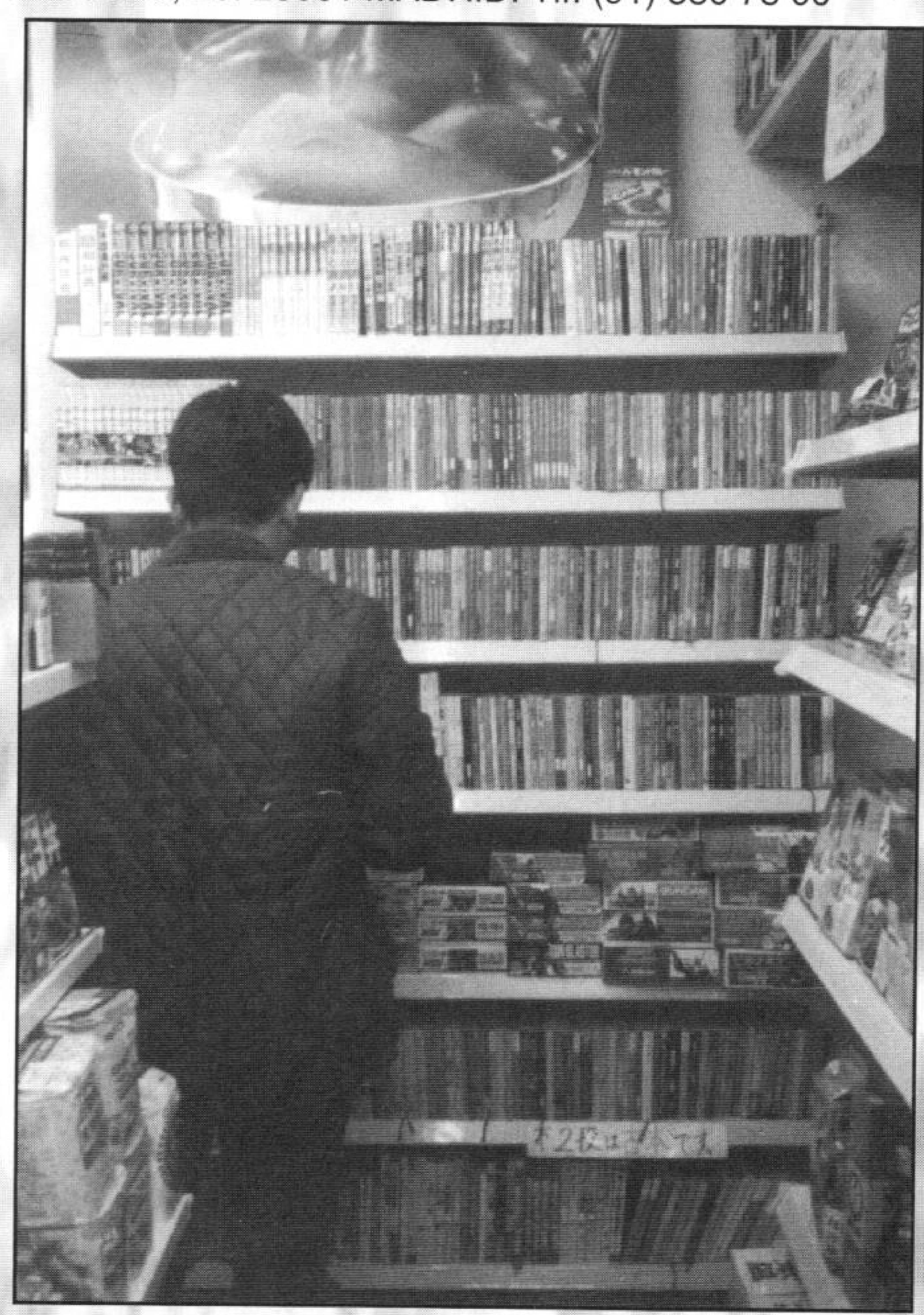
—Embajada Japonesa.
Joaquín Costa, 29. 28002 MADRID. Tlf. (91) 562 55 46
Horario: 10:00 a 13:30
—JETRO (Japan External Trade Organization)
Plaza de Colón, 2. Torre de Colón 1, 7º. 28046 MADRID. Tlf. (91) 319 55 64
—Colegio Japonés.
Avda. de la Victoria, 98. El Plantío (Majadahonda). Tlf. (91) 307 78 22

C) SERVICIOS COMERCIALES.

—OCS (Oversea Courier Service, Oficina de importación y editorial del periódico OCS News).
Fernández de la Hoz, 70, 1ºB. 28003 MADRID.
Tlf. (91) 399 35 66
—Suzumoto (Servicio de alimentación y libros japoneses)
General Margallo, 27. 28020 MADRID. Tlf. (91) 571 21 27
—Tokyo-Ya (Servicio de alimentación y libros japoneses)
Avda. Presidente Carmona, 8. 28020 MADRID.
Tlf. (91) 579 23 11

D) ENTIDADES PUBLICAS ESPAÑOLAS.

—Biblioteca Nacional. Necesaria acreditación universitaria de estar realizando un trabajo de investigación y solicitud a la entidad. El fichero informático Ariadna, de libre uso, muestra un listado de unos 100 títulos (si alguien estuviera interesado puedo facilitarlos).
Recoletos, 20. 28001 MADRID. Tlf. (91) 580 78 00



David (miembro co-fundador junto con Pablo y Jose Antonio del grupo KAMIKAZE, ¡y ese fanzine, ¿cuándo?!) hojea algunos de los títulos japoneses que ofrecen en la tienda Tokyo-Ya

—Biblioteca Pública Central. Acceso libre, vía presentación DNI.
Felipe el Hermoso, 4. 28010 MADRID. Tlf. (91) 445 98 45

E) LIBRERIAS (librerías generales donde se puede acceder a material japonés).

—Librería D. Libro.
Andrés Mellado, 29 (Esq. Meléndez Valdés).
28015 MADRID. Tlf. (91) 544 70 70
(en ocasiones facilitan información sobre cursos de arte y cultura japonesa a celebrar en Madrid)
—Casa del Libro. Departamento de Idiomas.
Gran Vía, 29. 28037 MADRID. Tlf. (91) 521 21 13

F) CENTROS DE ENSEÑANZA DEL IDIOMA JAPONÉS.

OFICIALES:

—Escuela Oficial de Idiomas. Departamento Japonés.
Jesús Maestro s/n. 28003 MADRID. Tlf. (91) 554 98 94
—Universidad Autónoma de Madrid. Instituto Idiomas.
Edificio Biblioteca. Cantoblanco. 28049 MADRID.
Tlf. (91) 397 50 00

PRIVADOS:

—Academia Abdera.
Andrés Mellado, 88 (Dpdo.) 28015 MADRID. Tlf. (91) 549 54 69
—Asociación hispano-japonesa TORA. (ver ASOCIACIONES).
—Academia Tozuka.
San Bernardo 83, 3º, 16. 28015 MADRID. Tlf. (91) 553 38 30
(preguntar por Sra. Niwa)
—Círculo de Africa y Oriente.
Altamirano, 22. 28004 MADRID. Tlf. (91) 521 85 31

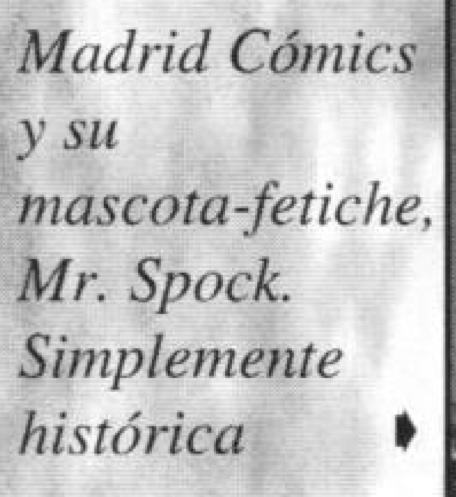
G) TIENDAS DE COMICS

—Madrid Cómics.
Silva, 17. 28004 MADRID. Tlf (91) 559 16 02
Santa Mª de la Cabeza, 74. 28045 MADRID. Tlf. (91) 474 26 20
—Crisis Cómics.
Luna, 26. 28004 MADRID. Tlf. (91) 532 78 85



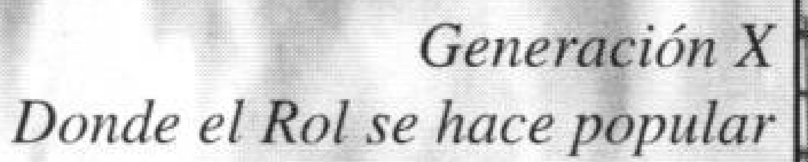
La familia Marugán en Akira Cómics. A su espalda la variada sección de manga y ejemplares del fanzine de Akira Cómics "Mangaka". Sede de los fanáticos 'Magic'

—Librería El Aventurero.
Toledo, 15. 28005 MADRID. Tlf. (91) 366 44 57
—Librería Atlántica.
Plaza Sta. Mª Soledad Torres Acosta. 28004 MADRID.
Tlf. (91) 523 33 16
—Librería Alfil.
Fundadores, 18. 28028 MADRID. Tlf. (91) 356 01 05
—Generación X.
Galileo, 14. 28015 MADRID. (91) 447 07 46
—Norma Cómics.
Gaztambide, 50. 28015 MADRID. Tlf. (91) 544 99 90
—Metrópolis.
Luna, 11. 28004 MADRID. Tlf. (91) 521 63 00
—Akira Cómics.
Ginzo de Limia, 32. 28029 MADRID. Tlf. (91) 739 62 71
—Arte 9.
Benito Castro, 12. 28028 MADRID. Tlf. (91) 726 89 46
Cruz, 37. 28012 MADRID. Tlf. (91) 532 47 14
—Elektra Cómics.
Pez, 36. 28004 MADRID. Tlf. (91) 521 39 75
—Librería Totem.
Martín de los Heros, 17. 28008 MADRID.

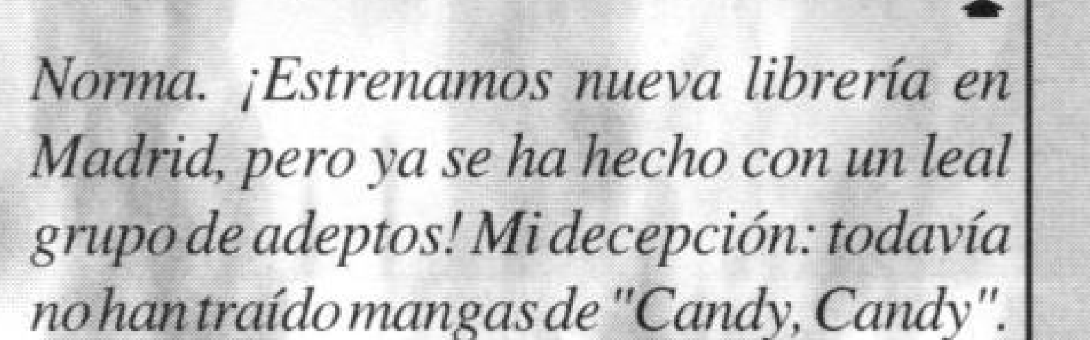


Madrid Cómics y su mascota-fetiche, Mr. Spock. Simplemente histórica





Generación X Donde el Rol se hace popular



Norma. ¡Estrenamos nueva librería en Madrid, pero ya se ha hecho con un leal grupo de adeptos! Mi decepción: todavía no han traído mangas de "Candy, Candy".



Javi en Librería Atlántica. ¡Esto de llevar una tienda es bastante duro, ¿no, Javi?!



Conchi, dependienta en la sección de manga de Metrópolis y articulista del fanzine Minami. Un detalle: ella me dio a conocer una inspiración, Sandman.

H) ASOCIACIONES JAPONESAS.

En Japón existen algunas asociaciones que tienen intereses en España, aunque por el momento la mayoría no tengan delegaciones en nuestro país. Entre ellas encontramos:

—Japan Foundation (cuenta con un representante en el Departamento de Idioma Japonés de la Universidad Autónoma de Madrid, y se dedica a proporcionar profesores de japonés a entidades interesadas y a promocionar esta lengua).

—Asociación hispano-japonesa de Senadores.

—Grupo «La Esperanza» (ayuda a emigrantes extranjeros a encontrar empleo en Japón; para referencias, acudir a la NIHONJIN KAI).

—Asociación de Estudios Japoneses en España.
Boix y Morer, 3, 1ºC. 28003 MADRID. Tlf. (91) 34-1 5345322
(asociación adscrita al Instituto de Japonología)

I) PROGRAMAS DE ESTUDIOS Y CONCURSOS.

—A través de la Oficina en Madrid de la Comisión Europea (C/ Serrano, 41. 28001 MADRID. Tlf. (91) 435 17 00) se ofrecen programas de prácticas y aprendizaje. El último convocado fue un programa para formación de directivos en Japón.

—FSL (C/ Núñez de Balboa, 49. 28001 MADRID. Tlf. (91) 431 26 20) ofrece la posibilidad de «un año linguístico» en Japón para estudiantes mayores de 18 años y con la posibilidad de alojamiento en apartamentos.

—Becas concedidas por el Gobierno Japonés para graduados universitarios españoles con vista a ampliar estudios en universidades japonesas como estudiantes investigadores. El límite de edad son 35 años cumplidos, y como idioma base se precisa el inglés. Para cualquier información adicional acudir a la Embajada de Japón.

—Universidades jap. que ofrecen estudios para extranjeros:

·International University of Japan
Yamato-mechi
Minamiuonumo-gun
Niigate-ken
949-72 Japan

·Kansai Gaidai University, 16-1
Center for International Education
Kitakatehoko-cho
Hiragate City
573 Japan

—Centro de información de la Asociación de Educación Internacional de Japón
4-5-29 Komaba
Meguro-ku
153 Tokyo, Japan

—Concurso de Ensayo organizado por el Ministerio de Asuntos Exteriores japonés a través de la Embajada Japonesa en Madrid en el que se ofrece un viaje de estudios a Japón para conocer el panorama político, económico, industrial, social y cultural. Se convoca anualmente para estudiantes entre 18 y 35 años que dominen el inglés.

—Curso de oratoria en japonés organizado anualmente por la Asociación hispano-japonesa TORA. Se exige la preparación de un tema para su posterior presentación oral en japonés delante de un jurado. Está abierto a estudiantes de entre 18 y 35 años y el tema es libre. Está premiado con un billete de avión de ida y vuelta a Japón.

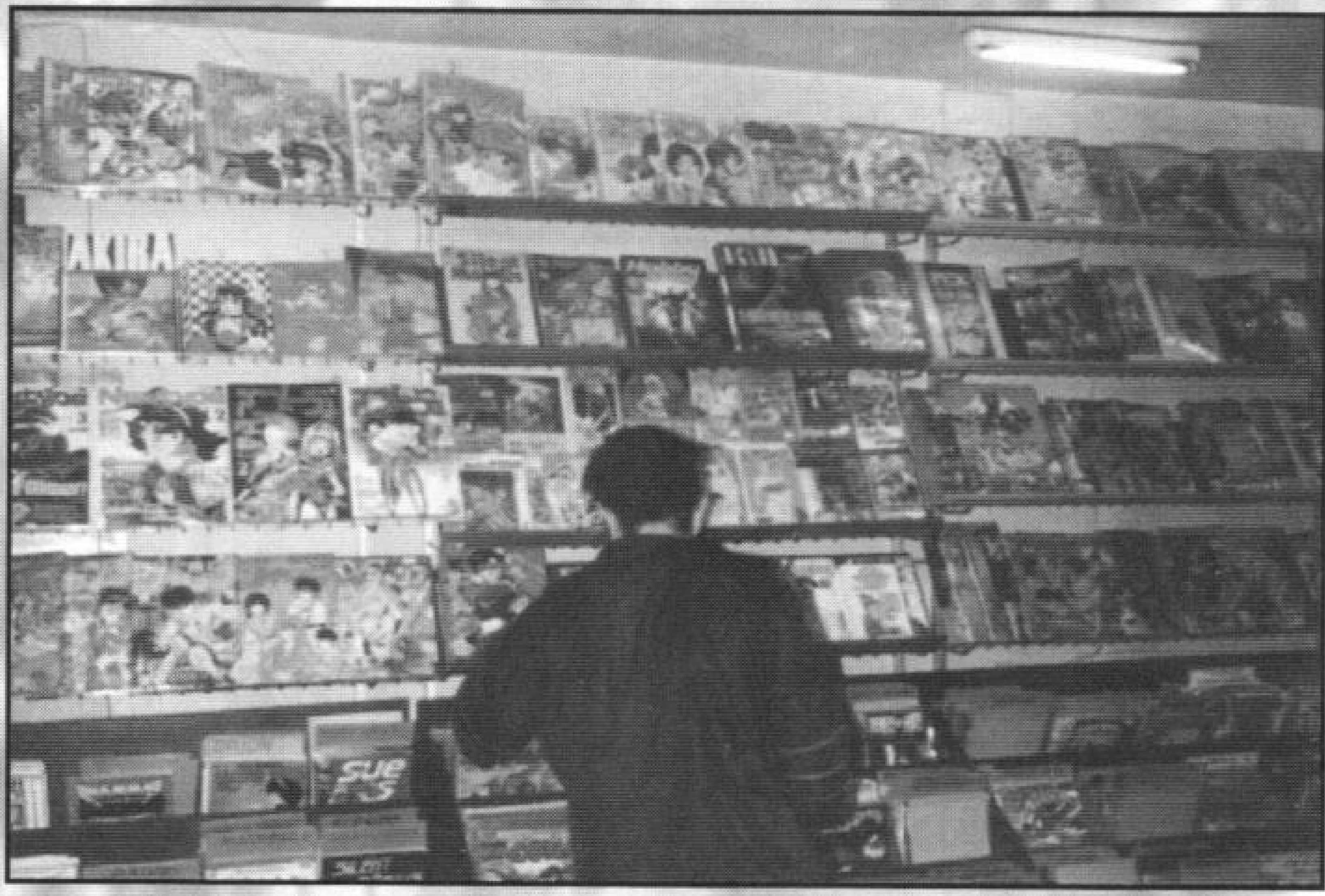
—Todos los años la Universidad Complutense de Madrid (Tlf. (91) 394 12 78) y la Universidad de Alcalá de Henares convocan cursillos, conferencias, ponencias, etc, relacionadas con temas japoneses.

—Ciclo de cine japonés celebrado anualmente en el Ateneo de Madrid (C/ Prado, 21. 28014 MADRID. Tlf. (91) 429 17 50).

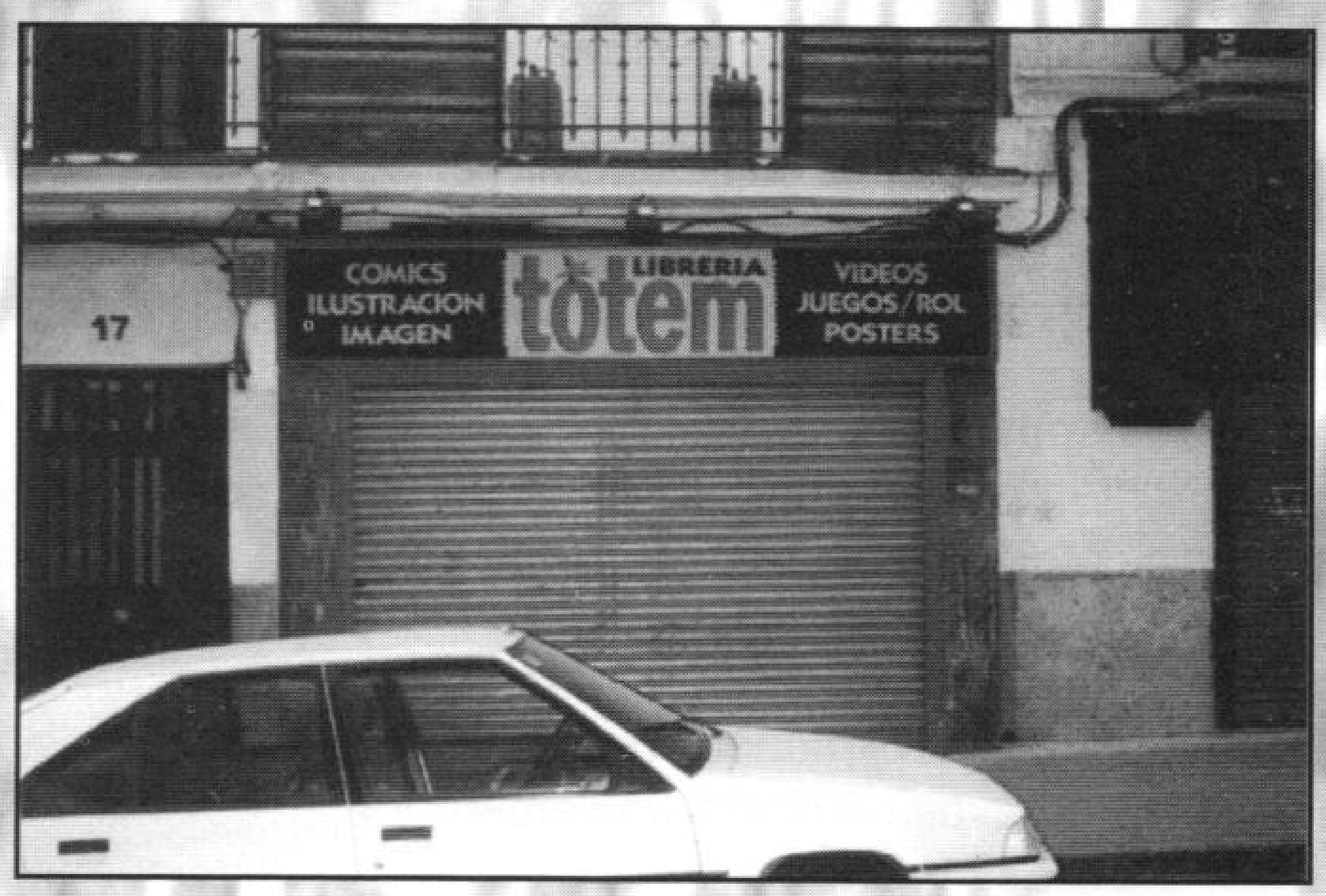
—La Filmoteca Española (Paseo Doré s/n. 28012 MADRID. Tlf. (91) 369 11 25) proyecta todos los meses alguna película japonesa en versión original. Los programas de cada mes pueden recogerse en el propio edificio gratuitamente.

Como podéis ver el panorama es bastante alentador, peo seguro que hasta aquí os han quedado algunas dudas, ¿no? Si es así y os animáis, en la 2ª parte de este artículo nos aproximaremos juntos a conocer más en profundidad las posibilidades que algunos de estos centros proponen. ¡Hasta la próxima!

Texto y fotos: **Rosa Mª Carmona Plata**



Crisis. Siempre te sorprenderá con alguna novedad singular. A pesar de la avalancha de mangas, el comprador que aparece en la foto se decantó finalmente por un cómic de... Conan, El Bárbaro.



Tótem. Una librería que casi siempre muestra el aspecto que ves en la foto.

エックス

1 9 X 9 9

Calificar *X* como shojo manga no terminaría de ser correcto. De hecho, *X* se enmarca en la "evolución" del shojo manga: el mistery manga o mistery comics, que no ostenta ningún distintivo en cuanto a sexo del lector, pero suele de todos modos ser muy popular entre las chicas, y que introduce una importante variable en la ya complicada ecuación del shojo manga: origen sobrenatural, espiritismo, magia, parapsicología, elementos de ocultismo, asesinatos, espionajes... todo ello aderezado con el estilizado trazo y fluir narrativo del shojo manga. Existen varias revistas dedicadas exclusivamente a la publicación de cómics de este tipo, como Nora Comic (Gakken) o Mistery Comic. Clamp son un grupo compuesto por cuatro jovencísimas artistas que se han ganado una gran parte del público femenino y se han convertido en la revolución del shojo y mistery manga con obras como *RG Veda*, *Tokyo Babylon* o la que comentaremos aquí, X, publicada en la revista de mistery manga Asuka, de la editorial Kadokawa Shoten.

X es una muestra muy representativa de un género del cómic japonés. Resulta chocante incluso para cualquier lector de manga más o menos dedicado: no es un cómic de acción, ni es un shojo manga puro y duro con amoríos y *first times* a punta pala y casi exclusivamente. Con mucho del estilo gráfico y narrativo del shojo manga idéntico al que puede encontrarse en los Margaret o Friend que leen las adolescentes japonesas, *X* contiene escenas espeluznantes de muerte y profanación, y trata un tema terrible y obsesivo como puede ser la salvación o condenación de la Tierra en las manos de un joven adolescente japonés. El público del mistery manga son jóvenes estudiantes de koukou y universitarias, principalmente. Sin embargo, la gran madurez del lector japonés hace que cada vez sean más jóvenes las chicas que leen *X* y muchos otros de los mangas de **Clamp**. Probablemente, el resultado de esta tendencia ha sido la aparición del manga *Magic Knight RayEarth*, esta vez publicado en la revista Nakayoshi, de Kodansha, la cual podría considerarse el equivalente del Shonen Jump en cuanto a shojo manga. Sea como fuere, poca gente puede quedar impasible ante lo inédito de este cómic, incluyendo desde hace muy poco a los lectores españoles, que ya podemos disfrutar de *X* en castellano, en una muy buena edición de la mano de Planeta Agostini.

Clamp son un grupo de cuatro mangakas/ilustradoras que se descubrieron a finales de la decada de los 80 con obras de shojo manga y de mistery manga. En mayo de 1992 comenzó a publicarse en Asuka, la revista mensual de Kadokawa Shoten, un nuevo manga de **Clamp** llamado *X*. Los miembros de **Clamp** son: **Satsuki Igarashi**, **Mick Nekoi**, **Mokona Apapa** y **Nanase Ohkawa**. En *X*, el guión es de **Nanase Ohkawa** y el cómic de **Mokona Apapa**, mientras que **Mick Nekoi** y **Satsuki Igarashi** realizan labores de dirección artística y de asistente, respectivamente. El peculiar diseño de los volúmenes recopilatorios de *X* corre a cargo de la propia guionista **Nanase**

Ohkawa, y las magníficas ilustraciones que acompañan los volúmenes son también de **Mokona Apapa**.

El escenario es Tokyo, la gran metrópolis japonesa siempre omnipresente y que en este manga tiene una simbología reiterativa. En especial la Tokyo Tower (Torre de Tokyo), una gran construcción para telecomunicaciones al estilo de la torre Eiffel parisina, sólo que pintada de rojo (por cierto, que también aparece bastante en otro famoso shojo manga, *Sailor Moon*), que guarda un especial simbolismo y se repite como elemento onírico ciertamente atractivo. Y la historia comienza. *X* podría resumirse de muchas formas, pero quizá la mejor sea diciendo que narra la íntima relación entre un grupo de tres amigos: Fuuma Monou, Kotori Monou y Kamui Shirou. Los dos primeros son hermano y hermana respectivamente, y Kamui era un vecino y amigo de la familia que entabló una fuerte amistad con los dos, además de pedirle (en la inocencia de sus 10 años) en matrimonio a Kotori. Entre los tres había un vínculo de unión muy fuerte, casi mágico, una amistad que parecía eterna. En el año 1993, la madre de Fuuma y Kotori muere de una forma espeluznante, Kamui desaparece sin dejar rastro, y la casa donde él y su madre vivían es demolida.

Han pasado 6 años. Kotori es una bellísima adolescente de dieciséis años y su hermano Fuuma es un apuesto joven de diecisiete que trae a medio colegio de cabeza, al igual que su hermana. Los vecinos conocen la extraña naturaleza de la muerte de la señora Monou, pero reconocen que ambos se han convertido en dos jóvenes fuertes y hermosos llenos de salud y belleza interior. Los dos viven en una especie de letargo, haciendo su vida en común y acudiendo a clase como todos los chicos de su edad.

Y en 1999, Kamui vuelve.

Kamui regresa, como por arte de magia, después de que Kotori tuviera un sueño premonitorio sobre tal hecho. Y reaparece convertido en un adolescente de 16 años de belleza casi irreal, con una mirada profunda e increíblemente hipnótica, ataviado con el uniforme de colegial correspondiente a 1er año de Koukou, el que le corresponde a su edad, como si nada hubiera ocurrido, con la cartera en la mano y paseándose por el colegio.



La primera en verlo es Kotori, que lo divisa andando por el patio, envuelto en pétalos de flor de cerezo. Más tarde, es Fuuma el que se lo encuentra cara a cara en el campo de deportes, aunque Kamui pasa por su lado, ignorándolo.

Kamui entra en clase, finalmente. Es la clase de Kotori a la que va a acudir. El profesor presenta al nuevo alumno a sus compañeros, entre gritos de entusiasmo de las chicas y una sonrisa de felicidad en los labios de Kotori. Pero Kamui ha cambiado. Ya no es el de antes. Cuando Kotori se le acerca, él la desprecia y la ignora.

Definitivamente Kamui no es el de antes. Ahora le atacan y acechan superhumanos con poderes, él mismo posee habilidades sobrehumanas... ¿qué ha ocurrido con Kamui? A partir de aquí comienza a revelarse la verdadera naturaleza del universo de *X*. No déis nada por supuesto: personajes que van apareciendo y que tienen pinta de ser irrelevantes acaban por ser piezas clave en un complejo rompecabezas contado de forma magistral. Kamui resulta ser el mesías encargado de salvar la Tierra; la madre de Fuuma y Kotori no murió de forma casual; se revela la misión del padre de ellos dos, guardián de la Shinken, la espada sagrada que Kamui debe blandir; la princesa Hinoto, escondida en el edificio del primer ministro japonés es la encargada de guiar a Kamui; y una maligna y mística mujer que pretenderá despertar la parte maléfica instaurada en Kamui usará a Fuuma para volverlo contra él... la sucesión de acontecimientos resulta tan sorprendente que es casi imposible separar ni un momento la vista de las



páginas. La progresión geométrica de la magnitud de este cómic, que comienza casi como una comedia estudiantil y se encuentra ahora (el último volúmen que hemos podido leer es el sexto, publicado en Diciembre de 1994) en un punto en el que Kamui es el receptor de los dos destinos, salvación o condenación de la Tierra y de la humanidad, y a cada página se revela una nueva sorpresa, que ya se nos había "adelantado" de forma subliminal, sobre las relaciones entre los personajes, en el sentido de que estaban ya predispuestas por una fuerza desconocida. Toda la tensión y el suspense de este sobrecogedor cómic se resumen en una de las escalofriantes frases que se repite en las portadillas de presentación:

"**Their Destiny Was Foreordained. 1999.**"

Si bien el guión de *X* es superior a cualquier cosa, en todo el sentido de la palabra "superior", la indeleble sensación de profundidad y de haber estado metido en una historia gigantesca que queda después de leer los tomos no existiría si el dibujo no fuera simplemente fenomenal. La repetición de elementos simbólicos como la Torre de Tokyo, las plumas, la crucifixión de Kotori, la espada Shinken, Kamui visto como Angel y Demonio, Mesías y Satán, Salvador y Verdugo, los sueños de Kamui y Fuuma, a menudo inducidos por entes superiores, como pilares gráficos de la historia, sin añadir el perfecto y estilizado trazo de shojo manga que destilan todas y cada una de las páginas ni el genial uso de los tramados, todos ellos conforman en conjunción con la historia un simbiosis perfecta, sin fisuras. Hay momentos (especialmente los sueños) en los que cada página es un cuadro (esto se lo he oído hace un rato a Javi) y en los que se te encoge el corazón ante la magnitud de una historia pretenciosa como ella misma, que te sobrepasa y te apasiona, y más tarde te gusta, te gusta a rabiar porque te llena completamente.



Planeta-DeAgostini ha comenzado a publicar *X* en castellano, en una edición muy correcta basada en la realizada por Viz en Estados Unidos. Mi consejo no puede ser otro que adquirirla de forma categórica, porque se convertirá para cualquier amante de los cómics, no sólo de manga, en uno de los mejores cómics que haya leído, como me ha pasado a mí. Si se publica durante el tiempo suficiente como para que se capte la magnificencia del guión, claro.

Luis Alís Ferrer

Animelomanías

Vampire Princess Miyu

Título: Vampire Princess Miyu
Ref.: —
Desglose: 19 pistas
Precio: 2703 ¥
Duración: 43' 44"

ADVERTENCIA, ADVERTENCIA, ADVERTENCIA

Antes de leer estas líneas, me gustaría prevenir a todo aquel pobre desgraciado que se atreva a leerlas, de que no existe peor aberración en este mundo (excepto, claro está, encontrarse conmigo a las siete recién levantado o (¡Dios del cielo!, que nunca os ocurra...) topar con JJ jugando al Loaded) que un artículo mío de un CD (¡será falso el tío, que no se levanta nunca antes de las 10! —JJ). Así que si sois de los que no van al cine a ver las películas de terror, será mejor que paséis estas hojas y leáis el artículo siguiente.

Hace ya unos meses tuve el placer de escribir sobre la saga de Vampire Princess Miyu, tanto del manga como de su genial adaptación animada en una OVA de cuatro episodios. Por aquel entonces ya comenté que una de las partes que más destacaban de la citada OVA era su excepcional banda sonora, que ambientaba a la perfección el mundo de tinieblas de Miyu y Larvae. Pero ha sido hace muy poco cuando finalmente he podido escuchar con detenimiento dicha música (gracias, Dani), y he de reconocer que me pareció, al oírla por separado, realmente agradable, y me fascinó aún más por la facilidad con la que podías rememorar las mejores escenas de la animación. De acuerdo, si soy fiel a lo que acabo de decir, la banda sonora es muy apropiada para el film, pero hablo como si únicamente aquellos que lo hayan visto pudieran disfrutar realmente de este CD. Pues no, y aunque reconozco que algunas de las pistas orquestales resultan un tanto monótonas, ya que fueron creadas en exclusiva para las escenas de acción, he de remarcar que tanto los temas de apertura como de clausura son auténticas maravillas orquestales, y muchos de los intermedios tampoco se quedan cortos.

Si bien en este artículo hago mayor incapié en el primer compacto de la saga, me gustaría comentar como nota anecdótica que el segundo es algo realmente curioso. Sí; como es lógico, alguna de las pistas contienen melodías y canciones de Vampire Princess, pero lo que hace de este CD algo especialmente original es que más de la mitad de las pistas contienen largas conversaciones entre Miyu, Larvae y algunos de los Shinma, lo que le confiere un aire realmente satánico (estás enfermo, tío —JJ).

Pero bueno, vayamos con el primero (ya que JJ parece tener algo en contra de que lo comente pista a pista). Como me he saciado de repetir a lo largo del artículo, mis conocimientos musicales son, ehh... algo bastante abyectos, por lo que no voy a intentar describir los bellísimos acustes semiautomecánicos ascendentes (que para frasecitas así ya está Gonzalo), y simplemente intentaré explicar lo que personalmente más me ha gustado del CD. Y cómo no, de las maravillosas melodías orquestales que llenan las diecinueve pistas del compacto, destaca ese maravilloso piano, acompañado por un magistral uso de los sintetizadores, de lo que nace una amalgama oscura digna de la mejor película de terror, que igualmente alcanza un ritmo frenético en algunas de sus pistas, para finalizar en otras con unas lentas y melancólicas melodías. Todo ésto culmina precisamente en la primera y en la última de las pistas (siendo ésta la única vocal del CD, cantada por la propia Miyu), donde todo lo anteriormente citado encuentra un lugar por igual.





Kenji Kawai, el genial autor de esta banda sonora, así como de la de Maison Ikkoku que comentamos hace poco, era desconocido para mí antes de escuchar su obra, pero parece que en Japón es un autor de renombre, cuya última composición es la banda sonora de la serie *Blue Seed.* La principal característica de su trabajo es la melancolía que envuelve todas sus creaciones, pero consigue además dotarlas de un aire de esperanza. Realmente, en mi opinión, os recomiendo que intentéis adquirir algo de este autor, sobre todo si os gustan las obras oscuras y tétricas (pero claaaaaro, tenéis que tener en cuenta que, como dice JJ, soy un poco raro).

DARKMIND

(y un poco feo —JJ)

DRAGON BALL

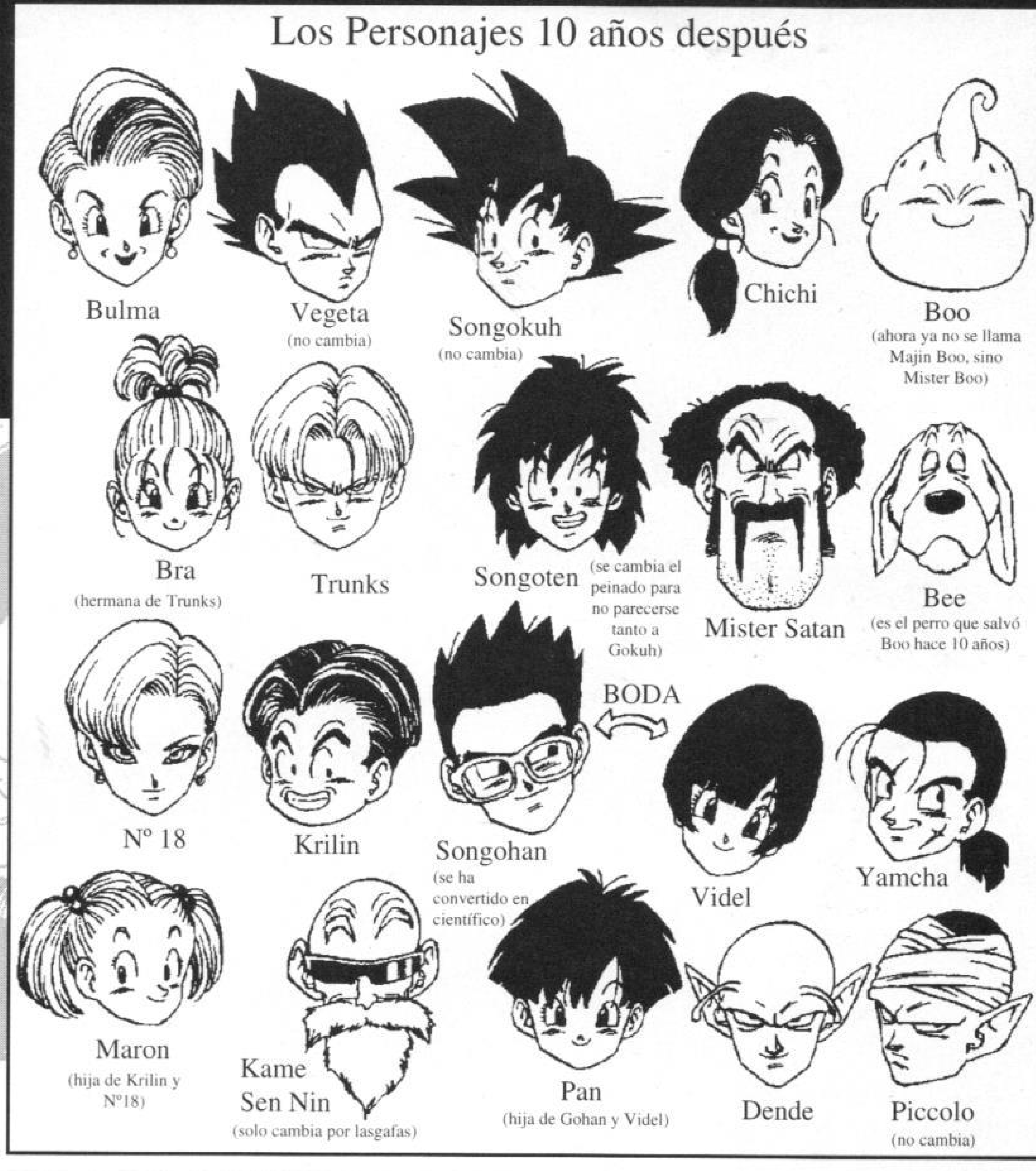
Y es que todo lo bueno se acaba. Y lo que tiene un principio tiene un final. Y, mira tú qué cosas, Akira Toriyama ha finalizado su manga *Dragon Ball*. El mismo cómic que le ha consagrado como un auténtico maestro, ha tenido colgado a medio mundo y ha lenvantado pasiones y odios (evidentemente, no de igual forma). Ha finalizado el manga *Dragon Ball* y con él se cierra un episodio muy importante en el mundo del cómic japonés: el de la expansión a nivel mundial. En menos de diez años, Gokuh y todos sus amigos se han convertido en héroes tanto o más populares que los Superman, Batman, X-Men, Spiderman, Conan, Indiana Jones y Luke Skywalker. Durante diez años, medio mundo civilizado ha vibrado al unísono con las aventuras de un grupo de héroes contada por un japonés pequeñito y carismático. *Dragon Ball*ha terminado. Es el principio y el fin de una era. Nosotros somos sus testigos y los encargados de que no se olvide (¡aghf! ¡que me sobrecojo! —JJ).

Nos quedamos en el momento en que Boo había absorbido a todo el mundo menos a Gokuh y a Mister Satan, los cuales eran los únicos candidatos para realizar una fusión y poder hacerle frente. Pero en el último momento, Gokuh siente un ki que le resulta familiar... ¡Vegeta! En efecto, los mandamases de arriba, viendo que la situación se ponía un tanto peligrosa, deciden perdonar a Vegeta, a pesar de haber sido un niño malo, y permitirle, con la ayuda de Baba, volver a la Tierra para que Gokuh pueda fusionarse con él. Gokuh, tras percibir la presencia de Vegeta se teletransporta hasta donde han aparecido él y Baba, perseguido por Boo. Tras una escueta discusión (ya sabemos que Vegeta siempre ha sido un tanto duro de mollera), Vegeta acepta ponerse el pendiente del Kaioh Shin de 15 generaciones y se fusionan en un nuevo guerrero, Vegetto (viene de Vegeta y Kakarotto). Vegetto, tras convertirse en Super Saiyajin para hacer frente a Boo, que estaba a punto de alcanzarles, comienza una lucha en la que Boo, utilizando toda la fuerza, destreza y técnicas de los guerreros que ha absorbido, no puede siquiera hacerle sombra. Boo, desesperado, utiliza un último truco sucio: convierte a Vegetto en una bola de caramelo de café. Ahora se carcajea de que su mayor enemigo está en su puño y es del tamaño de una gota de lluvia. De repente, se asesta un puñetazo con la mano que sostenía el caramelo, que le espeta: «Es una pena que mi fuerza no haya cambiado. Ahora te las verás con la gota de agua más poderosa del mundo». Y la paliza sigue. El caramelo vuela golpeando a Boo desde todas las direcciones. Tras atravesarle la cabeza por la boca y arrancarle un trozo del extraño penacho que pende de su coronilla, Boo decide revertir a Vegetto a su forma original. Una vez recuperado el cuerpo original, Vegetto le da diez segundos de plazo a Boo para que se rinda, momento que Boo aprovecha para usar el trozo de penacho que le habían arrancado y usarlo a modo de red para absorber a Vegetto. En efecto, cae sobre Vegetto, que es absorbido hacia el interior de Boo.

Sin embargo, Vegetto, que sabía que iba a ser absorbido, aparece en el interior de Boo miniaturizado. No ha sido absorbido porque en el instante en que le caía encima la masa babosa que había formado parte del cuerpo de Boo, realizó una técnica llamada «Barrier», que le protege todo el cuerpo a modo de campo de energía. Una vez dentro del monstruo, Vegetto busca a sus amigos, que están miniaturizados y encerrados en una serie de células en forma de cápsula de las que Boo va absorbiendo la energía. Pero en cuanto Vegetto desactiva la «barrier», se anula el efecto de fusión y aparecen Gokuh y Vegeta. De todas formas van liberando a Gohan, Trunks, Goten y Piccolo, que se hallaban dentro de Boo; incluso el primer Boo, todos están allí encerrados en cápsulas e inconscientes. Boo hace su propio duplicado dentro de sí para hacerles frente, pero Vegeta arranca también la cápsula del primer Boo, y el monstruo pierde todo su poder. Mientras se colapsa, Gokuh y Vegeta, arrastrando a todos los demás, escapan por una de las válvulas de la cabeza de Boo y éste revierte a una forma infantiloide inferior incluso a la primitiva.

Boo está derrotado. Pero en la última rabieta, lanza un rayo a la Tierra para destruirla. Y lo consigue. Gokuh tiene el tiempo justo para reaccionar y teletransportarse con sus amigos hasta el planeta de Kaioh Shin. Tras sopesar la nueva situación, Dende tiene la idea de reunir las bolas de dragón para reconstruir la Tierra. Al mismo tiempo, Kibito observa con la bola de cristal que Boo está regenerándose en el espacio a partir de una partícula. Y no sólo eso, sino que se teletransporta hasta el planeta de Kaioh Shin para vengarse de Gokuh y Vegeta, que le han fastidiado bastante. Mientras





Kibito, Kaioh Shin y los demás se encargan del asunto de las bolas, Vegeta y Gokuh se echan a suertes quién se pega con Boo. Gokuh es el ganador, y mientras se enzarza en una lucha con el enano, Vegeta le mira atento y le dedica (sin que le oiga) las que probablemente sean las primeras palabras amables que pronuncia en toda la serie: «Eres un amable saiyajin amante de la pelea. Ánimo, Kakarotto... ¡eres el nº 1!»

Pero Gokuh está agotado y ha de recargar su energía, por lo que Vegeta adelanta su turno. Comienza la lucha entre Vegeta y Boo, pero no hay color. Vegeta no alcanza a igualar siquiera al feo monstruillo. Pero (¿una vez más?) Satan interviene, y le echa un puro a Boo. Los recuerdos le atormentan y Boo escupe al antiguo Boo, con el que se enzarza en una igualada batalla. Mientras, la Tierra y todos sus habitantes resucitan (fiu) y Vegeta propone la forma de vencer a Boo: un Genki Dama (Bola de Espíritus Benignos, el mismo ataque que Goku usó en el pasado contra Freezer) en el que deben colaborar todos los habitantes de la tierra. A través de Kaioh, la voz de Vegeta suena el los oídos de todos los terrestres. Gokuh, que ya está acumulando energía, ve como ésta aumenta de forma paulatina, pero no es suficiente. Ahora es el propio Gokuh (que tiene mayor poder de convocatoria que Vegeta, creo yo) el que anima a los terrestres a que alcen sus manos hacia el cielo y le ayuden a conseguir la energía necesaria sin recurrir a ningún Bollycao. Pero cuando Mister Satan habla a los terrestres, como Campeón Mundial, todos los habitantes del planeta alzan sus manos para colaborar con su ídolo y campeón. Gokuh, con una terrible fuerza entre sus manos, y tras observar el sacrificio de Vegeta que entretuvo a Boo hasta que Gokuh tuvo a punto la Genki Dama, lanza la energía hacia Boo: pero no es suficiente para acabar de arrollarle, no le quedan fuerzas para aplastarle con ella, y Boo, con gran esfuerzo, sostiene la energía. Dende tiene entonces una idea genial: restaura (por medio de un deseo al Dragón Porunga) la fuerza de Gokuh, quien estaba ya al límite de su resistencia. Ahora, transformado de nuevo en supersaiyajin, vence la resistencia de Boo sin remisión y la Genki Dama lo arrolla y desintegra sin posibilidad alguna de regeneración. La Tierra está finalmente a salvo y libre de toda amenaza. Todo el mundo ha resucitado y la felicidad es completa.

THE-END

おしまい

Diez años después. Éste es el estado de las cosas:

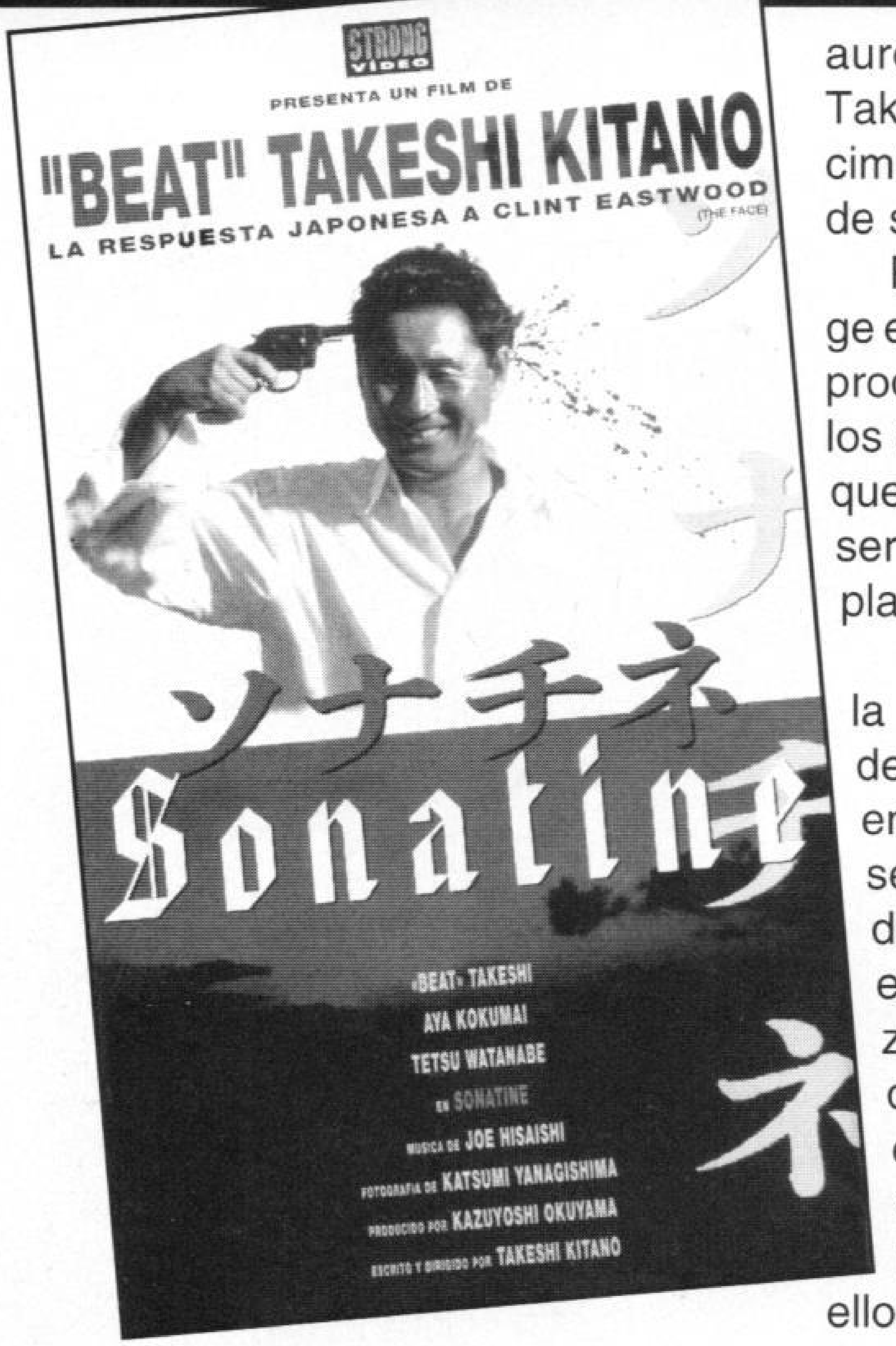
Se organiza un nuevo Tenkaichi Budokai en el que las nuevas generaciones (Pan, hija de Gohan y Videl) pegan fuerte y duro. Gokuh ha de luchar contra un chaval escuchimizado, Ubu, que le planta cara y muestra un poder increíble para ser un niño. La historia se repite. Gokuh lo recoge, se lo monta en la espalda y lo lleva a su casa con sus padres (el chaval luchaba por dar la recompensa a sus padres, económicamente maltrechos), abandonando el torneo a medio combate y dejando a todo el mundo con cara de tonto. Va a entrenar con él para convertirlo y convertirse él mismo en guerreros más poderosos si cabe. Lo conseguirán con su entusiasmo, su afán de superación y, cómo no, siete maravillosas bolas de cristal que cumplen de forma mágica y misteriosa cualquier deseo que se les formule.

Luís Alís Ferrer


DIE
DOES


F-21
YOU
PEACE
BANG
BANG

"BEAT" TAKESHI KITANO Sonatine



"Beat" Takeshi ataca de nuevo con otra historia de seres moralmente impresentables pero de fascinante contemplación. En esta ocasión Kitano interpreta el papel de Murakawa, un *yakuza* de cierta altura en la jerarquía de su organización. Cuando se inicia el film lo encontramos charlando con su compañero sobre su cansancio y sus ganas de retirarse. Podría parecer que nos encontramos con uno de esos personajes con un fondo honorable y romántico, pero rápidamente se nos abren los ojos. Tras fallar en la tarea de acongojar a un hostelero para que pague por la "protección" de su local, hace que se lo lleven al puerto y lo ahoga como quien no quiere la cosa. En fin, que es un cafre mafioso, y no le demos más vueltas.

La organización yakuza tiene problemas: otra banda afiliada establecida en Okinawa está al borde de la guerra con sus rivales, y ha pedido ayuda. El jefe Kitajima y su lugarteniente Takahashi quieren que sea Murakawa quien vaya allá y se encargue, lo que a Murakawa le sienta como un tiro, pues ya estuvo en otra ocasión en Okinawa por un motivo similar y aquello acabó como el rosario de la aurora. Tras pegarle una paliza a Takahashi como muestra de agradecimiento, parte para allá con una peña de subalternos un tanto pintoresca.

Por resumir: la banda filial los acoge e instala en un piso de la ciudad. Se produce un primer encontronazo con los rivales y Murakawa hace que busquen una base alternativa, que resulta ser una casa de un familiar en la playa.

Y es aquí donde se haya el jugo de la película. En medio de la playa desierta, los miembros de la banda empiezan a instalarse y preocuparse de las trivialidades de vivir lejos del núcleo urbano. Sus compañeros en la base original vuelan en pedazos, y los de la playa quedan aislados. Y empieza a observarse cómo, en una especie de universo particular de arena, oleaje y ralentizamiento vital, todos y cada uno de ellos se van dejando llevar por un ramalazo de infantilidad traviesa e ingenua, de lo más fascinante. Aún así, flotando por encima de todo ello, existe cierta pulsión de muerte en Murakawa, omnipresente pero tenue, que se cumplirá al final de la historia, cuando los acontecimientos se precipiten hacia su lógico y, en cierta forma, desganado final.

El film utiliza un ritmo lento, pero nunca permite que decaiga el interés. Definitivamente, no es "digestivo" (no te quedas "torrao" en el sofá). La música de la Banda Sonora Original, sorprendentemente, está realizada por un Joe Isaishi radicalmente alejado de sus orquestaciones dulces o dramáticas ("Nausicaä...", "Totoro...", "Venus Wars", "Arion"...), jugando con aires que parecen propios de Ryuichi Sakamoto en sus primeros discos pop en solitario, electrónicos, étnicos y sobrios.

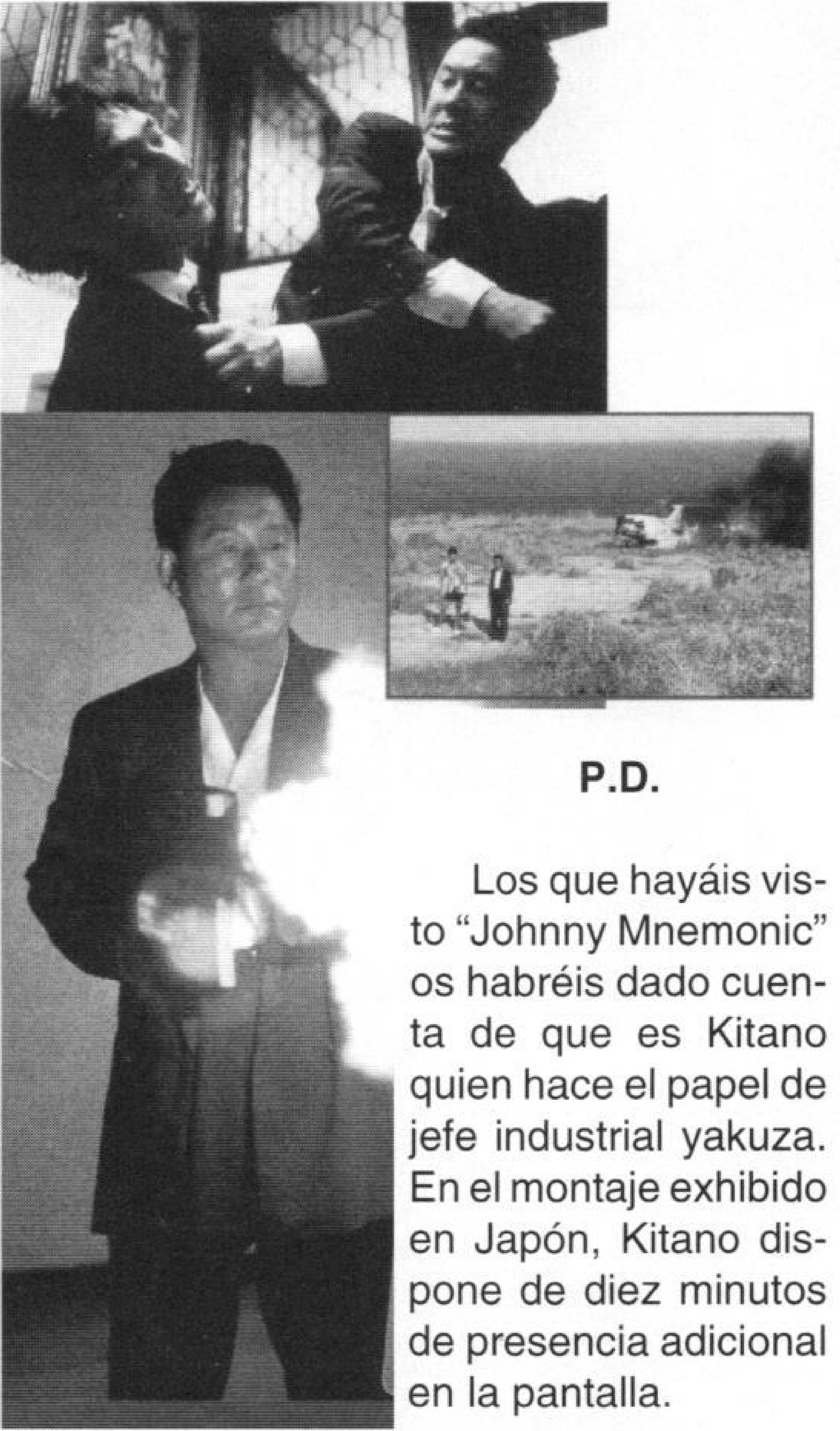
Kitano es un actor y director curioso, y reconocer ésto implica cierto arrepentimiento con respecto a mi anterior crítica de "Violent Cop". Interpreta a personajes absolutamente despreciables, pero los dota de una peculiar humanidad, que no los redime pero al menos nos los acerca. Más que nada es esa alternancia entre su característica "cara de poker" y la sonrisa en su trato con los personajes que le son cercanos, siempre con un decaimiento o una inercia que las hace mantenerse a destiempo. Compone seres contemplativos, estáticos, extrañados, y los puntúa aquí y allá de un breve algo, simpático y activo. Resulta fascinante.

Y eso es lo que ofrece esta película: fascinación por los actos del plantel de personalidades que se encierra en esa playa solitaria, por nimios y triviales que sean éstos. "Violent Cop" no me llegaba a satisfacer del todo, pero "Sonatine" me deja más que complacido en su toque hipnótico, que no moroso. Factor Regusto: un siete.

No creo que "Sonatine" agrade a todo el mundo, pero he de recomendarla, cuanto menos como experimento. Quien la disfrute, que pase inmediatamente a "Violent Cop".

No sé, ese "Beat" Takeshi... Tiene algo...

Juan Gómez Martín



P.D.

Los que hayáis visto "Johnny Mnemonic" os habréis dado cuenta de que es Kitano quien hace el papel de jefe industrial yakuza. En el montaje exhibido en Japón, Kitano dispone de diez minutos de presencia adicional en la pantalla.

OPINION

TELEVISIÓN, "LA MEJO"

Hola. Quisiera volver a hacer hincapié en el desgastadísimo tema de las televisiones y su trato para con la audiencia que consume animes. En especial a la "mejor", Antena Tres Televisión, y una vez acabe, dadme vuestra opinión al respecto. Primero de todo, veamos algunos animes y sus respectivos pases por este canal:

Ranma 1/2: o la más castigada, la cual ha sido emitida, repuesta y repuesta, y repuesta, y repuesta, y vuelta a reponer... Su agotador pase por televisión parecía predecir "Ranma Forever", hasta que finalmente es censurada por su contenido "violento", y así, adiós Ranma.

Sailor Moon R: también empezó como otras (¿o debería decir todas?), sin previo aviso ni nada. Después de reponer dos veces la primera parte, emiten la segunda (Prelude of Romance), y luego, pasan a reponer las dos sagas sin orden ni concierto (demos gracias a que lo hacían ordenadamente, por lo menos) y una vez hartos de ver a Usagi transformarse, dejan de emitirlos y nos dan un respiro. Y ...¿qué ha pasado con Sailor Moon S? ¿Qué os apostáis que repone antes las dos primeras partes, en el milagroso caso de que lo emitiese?

Yu Yu Hakusho: adquirieron un amplio lote de capítulos que tradujeron. El año pasado, algunos ilusos que se habían enterado dijeron que se iba a emitir, pero eran sólo alucinaciones. Este año, esos gritos llegan con más y más fuerza. Ahora pueden pasar varias cosas: 1ª— que finalmente acaben por no emitirlo este año, por lo que la opinión de estos otakus respecto a ese canal bajaría en picado. 2ª— que hayan hecho la traducción a diestro y siniestro, y nos encontremos pues, al personaje principal llamado "Florencio Urameshi", o como "Socorro Yukimura", algo imperdonable que pagarían muy caro. 3ª— otra mala pasada: pues que emitan los capítulos vilmente desordenados, o que la corten al poco tiempo de estar en pantalla, o que la censuren y/o que al reponerla no avisen (cosa que no hacen ni en un estreno)... Y no sólo en éste sino en la inmensa mayoría.

Si esto no ha dilucidado su crueldad, llamemos pues al último testigo : SUPER FENIX , que tras ser emitido durante un corto espacio de tiempo, se cortó y ya no se ha vuelto a saber de él.

Tampoco se les cae la cara de vergüenza por emitir a esas horas, y otro desastre son las canciones del principio, que en unos animes (como RANMA) se traduzcan y en otros no (como SAILOR MOON); yo voto por dejar los originales. Tampoco tienen control sobre los finales, y esos spots publicitarios que separan al primer cuarto de anime media hora del otro, es penoso.

Y respecto a otro tema, voy a haceros un breve comentario: ¿Por qué surgen quejas de las exageraciones de los dibujos japoneses? Porque, que yo sepa, incluso en los dibujos españoles de IBAÑEZ (MORTADELO Y FILEMON...), las narices eran exageradillas, ¿no? Pues la clara respuesta puede ser una enfermedad llamada RACISMO.

Espero que reflexionéis sobre estos dos temas y toméis buena postura ante ello.

LARGA VIDA AL MANGA Y AL ANIME

KURAMA (AURELIA FONT SIRVENT)

Debido a la acumulación de cartas, y puesto que nos sería imposible publicarlas una a una, hemos decidido cambiar el formato de esta sección, al menos hasta descongestionar un poco el apartado de Opinión. Esperamos poder contentar de esta forma al máximo número posible de aquellos de vosotros que os habéis molestado en escribirnos.

Quizá esta medida llega un poco tarde, puesto que bastantes opiniones han quedado un poco desfasadas en el tiempo, pero siempre que podamos incluiremos alguna antigua que en su momento no vió la luz. Así al menos nadie pensará que su carta llegó justo cuando nos quedamos sin servilletas.

Lo que sí nos gustaría es un poco más de variedad a la hora de elegir temas, ya que sobre el asunto de las TVs, censuras y similares ya se han escrito suficientes kilos de papel. Demostrad vuestra imaginación.

Ganbate kudasai!

Santiago Forés, "MoonHunter"

Amigos de MangaZone:

Acabo de leer el Dragon Fall n.5 y siento un irresistible deseo de clamar bien alto lo siguiente: De pequeño estaba convencido de que jamás me reiría tan alto como con la historia en que Mortadelo y Filemón iban "A la caza del cuadro", o aquella en que Astérix y Obélix van y se apuntan a la legión, o la otra en que el capitán Haddock perseguía a una esquiva botella de whisky. Evidentemente estaba equivocado, porque...

...unos año después (¡vaya salto!) pensé que jamás me lo pasaría tan bien como con las "muvis" de Gallardo y Mediavilla con Makoki, el Niñato, toda la tropa. Claro que...

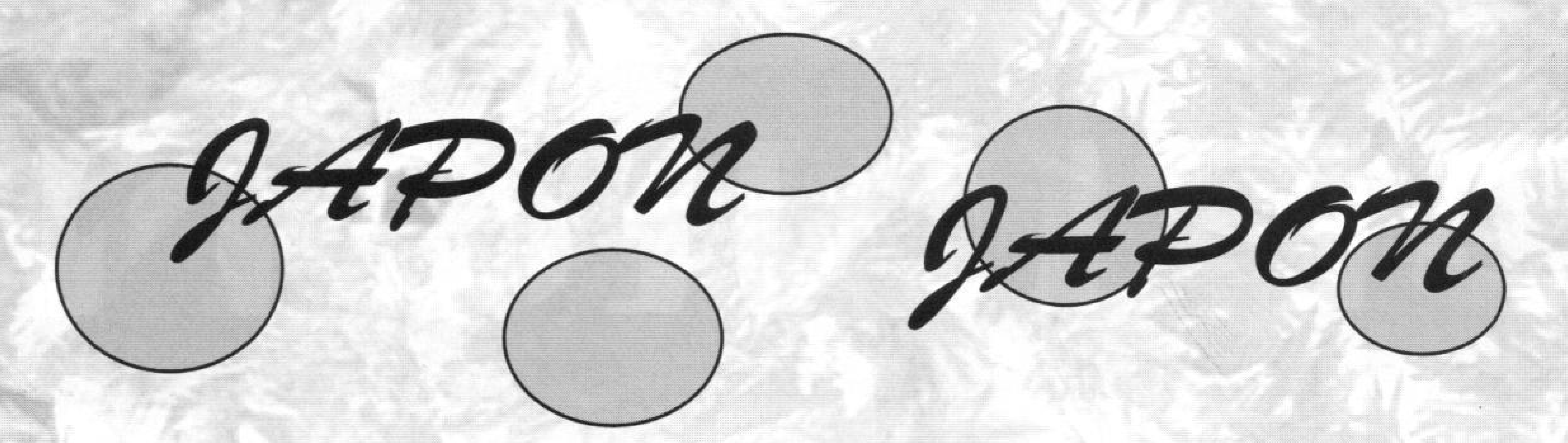
...mucho tiempo después juré y perjuré que jamás me carcajearía tan limpiamente como con la Liga de la Justicia de Giffen & DeMatteis (¡qué gran autor!). ¿Qué te creías, que ésta era la buena? Pues no, porque...

...mucho más tarde creí que jamás volvería a retorcerme de la risa como con Ataru Moroboshi y su inverosímil relación con una despampanante tigresa alienígena. Claro que todavía faltaba un poco para Dragon Fall.

Quiero dar las gracias a la gente del Hi No Tori Studio por demostrar que nunca, nunca te habrás reído lo bastante, y que las posturas abiertas (mal que le pese a nuestro genio historietístico local, el Sr. Ibáñez) siempre tendrán mucho más futuro que lo prejuicios estúpidos.

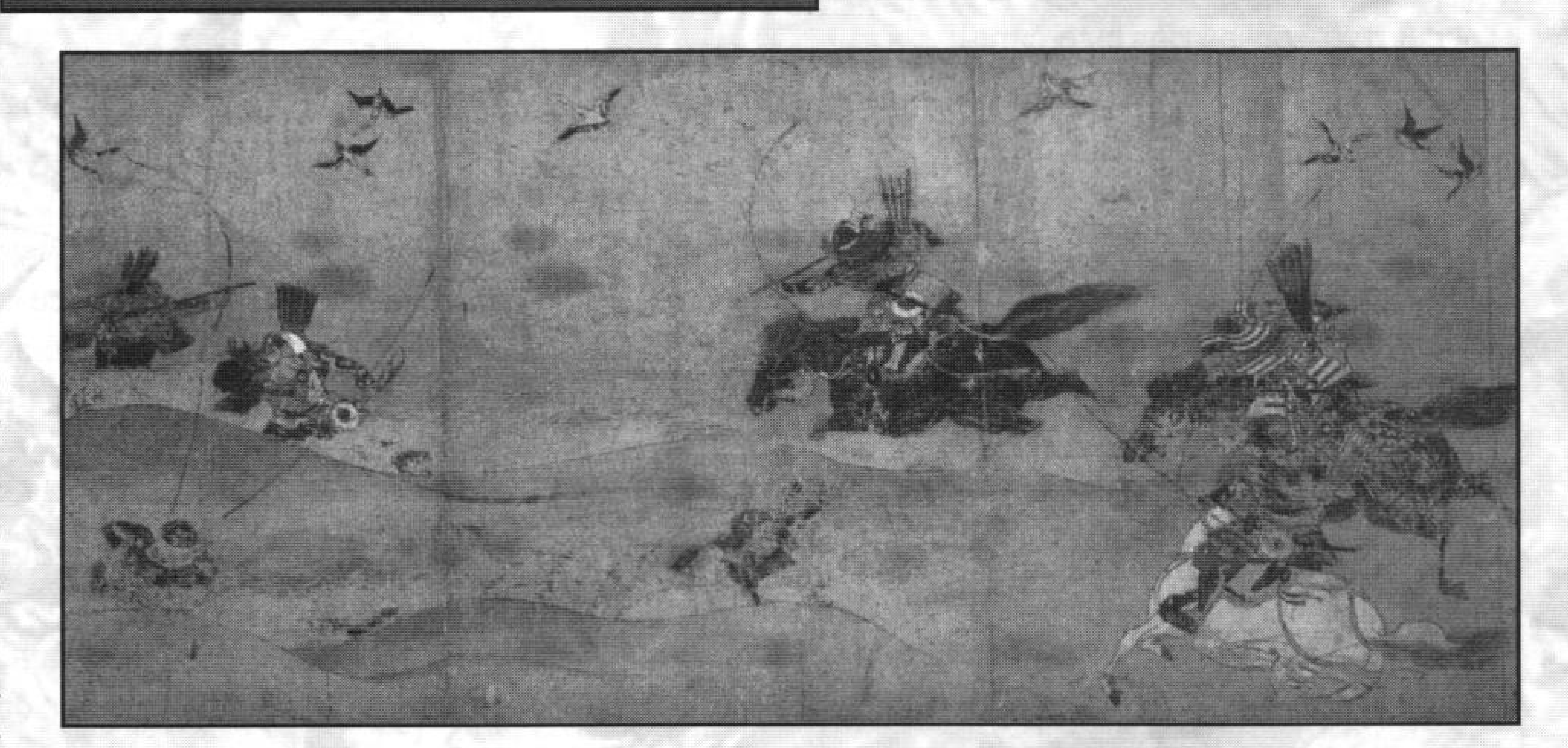
¡Larga vida a la bande dessinné, al fumetti (¡oops! ¿se decía así?), al tebeo, al cómic, a la narrativa ilustrada, al arte secuencial... o sea, al manga!.

PEDRO FERNÁNDEZ LÓPEZ



SAMURAIS: los "Caballeros Armados" (I)

Un poco de historia.



Se conoce a la Edad Media como una época de oscurantismo y guerra. La evolución de la sociedad va a menos. En vez de crearse una sociedad democrática, se crea una sociedad que evoluciona hacia el feudalismo. En Europa ésto significa un retroceso en lo que se refiere a la cultura y ciencia, ya muy avanzadas, mientras que la institución del feudalismo nos lleva a un mundo de terratenientes que sólo buscan el poder y las tierras. Y claro, ésto se consigue de una única manera: teniendo un ejército lo suficientemente grande y poderoso para poder asaltar y conquistar los territorios adyacentes y así hacerse con más tierras. De esta forma estos «señores» llegaron a tener más tierras y ejércitos que los mismísimos reyes o emperadores.

En los ejércitos de estos grandes señores siempre existió una escala de graduación: primero y ante todos el rey (supuestamente); después el señor feudal, normalmente un noble (lo que hoy sería el general del ejército); a continuación el caballero, que si bien no contaba con un título nobiliario, pertenecía a la orden de caballería (el equivalente a un capitán actual); y por fin el soldado de a pie (tanto en la Edad Media como en la actual, sigue siendo lo mismo).



Si el caballero en Europa sólo podía ser un hombre al que se le hubiesen otorgado unos honores por su valentía, honor, coraje y, ¿por qué no?, por tener dinero y tierras, su equivalente en el Japón medieval era el samurai.

La aparición de estos caballeros se remonta al siglo IX. En esta época la familia Fujiwara mandaba sobre Japón en una supuesta paz. Pero como en la mayoría de los casos, no todos están de acuerdo con el régimen impuesto; unos lo demuestran quejándose, y otros mientras llevan esas quejas hasta las armas. Esas quejas, cada vez más fuertes y con más partidarios, fueron la causa de que las provincias del país se revelasen contra sus mandatarios. Los Fujiwara, poco dados a abandonar la capital y la vida cortesana para hacerse cargo de los problemas regionales, habían cedido anteriormente toda la responsabilidad a sus subalternos. Así, éstos, para aplacar las revueltas, empezaron a organizar milicias provinciales (Bushi), formadas por aldeanos. Sin embargo, la mayora de dichos aldeanos no podía costearse los pertrechos de la guerra, asi que algunos de ellos comenzaron a abandonar paulatinamente las labores agrícolas y a dedicarse exclusivamente a guerrear bajo el auspicio de los campesinos más ricos o terratenientes dando origen a la figura del primitivo samurai, en aquella época un simple soldado-mercenario.

Poco a poco, los delegados encargados de dirigir y solventar los problemas provinciales se fueron convirtiendo en governadores regionales, y se crearon los «choen» (latifundios). Lo curioso de todo ésto es que, si bien en Europa un latifundio o región se conseguía por servicios prestados al rey, en Japón la cosa era más materialista: los gobernadores regionales pertenecían a la familia Fujiwara, pero a los que les tocaba ser enviados a una de estas regiones y no eran muy partidarios de abandonar la corte, delegaban el cargo en un terrateniente de la región, mucho menos reticente a aceptar este puesto.

Los gobernadores regionales legítimos vendían el *choen* al mejor postor, que sólo quería sacar partido a estas tierras, por lo cual lógicamente escatimaba el pago de los impuestos. Ésto llevó a que las arcas centrales sufrieran una considerable pérdida de beneficios, y esta falta de dinero obligó a mermar el ejército y causó el aumento del número de bandas de ladrones que arrasaban las provincias. Éstas empezaron a sublevarse y los Fujiwara, ante la falta de medios para aplacar las

revueltas, se unieron con los gobernadores que les eran aún fieles y con familias guerreras como los Minamoto y los Taira.

Esta unión provocó que los Minamoto y los Taira entrasen en la corte, y gracias a tener ejércitos con mayor numero de hombres que el del emperador, lo relegaron al papel de simple espectador. Y entre ellos empezó una guerra por ver quién mandaba en Japón. Tras años de batallas, los Tairas vencencieron a los Minamoto, y Yorimoto, el más joven de éstos, fue desterrado. Tras reorganizar su ejército, volvió para vengar su honor y eliminó a los Taira. Tras ello, creó un nuevo régimen militar, en el que él, como Shogun, sería la nueva cabeza visible del país. Mientras, se respetaría a la familia imperial, pero se la obligaría a aceptar las decisiones del Shogun.

Si bien se suele relacionar la aparición del samurai con la llegada del régimen del Shogunato, a cuyos soldados más notorios (con más títulos, tierras, dinero...) poco a poco se les otorgó este título, más bien se remonta a la época en la que aparecieron las milicias o bushis. En principio, el calificativo de samurai abarcaba a cualquier integrante de dichas milicias. En aquella época, como he dicho antes, pertenecer a una de estas bandas armadas no era muy difícil: sólo había que tener el valor necesario para dejar la azada y enfrentarse a la muerte en uno de los numerosísimos ataques que realizaban por aquel entonces los grupos de ladrones y piratas. Y la verdad sea dicha, lo normal era que no se sobreviviese al primer enfrentamiento; si lo conseguías, empezarías a adquirir la experiencia necesaria para salir más o menos ileso de unos cuantos más. Tras años de luchas y periodos de paz transitoria, las milicias armadas poco a poco se fueron transformando en grandes grupos bien organizados, a los que ya se podría llamar ejército. En las guerras en las que intervinieron estos ejércitos aparecen grandes héroes, los cuales van creando con su comportamiento una filosofía sobre lo que debe y no debe hacer un guerrero, sobre lo que debe ser el valor, la pureza del alma. De ellos se cuentan leyendas e historias que fueron dando paso a la creación de un código del samurai: el bushido.

Como llegar a ser samurai y no morir en el intento

Para poder alcanzar el rango de samurai, se tienen que pasar por unos entrenamientos que eduquen al futuro samurai para poder llevar una vida de honor y pureza. Y ahora nos vamos a enterar de lo que uno de estos aspirantes debía pasar para serlo.

Todo empieza en la niñez. En esta época eran llamados «*los que sirven a los demas*», y al aspirante se le enseñaba a controlar su propia energía. Según las creencias de los samurais, todo individuo debería controlar su energía (*ki*) para estar en perfecto equilibrio con el universo.

Más tarde se le enseñaba a desarrollar los cincos sentidos, a estar pendientes de todo lo que les rodeaba. Debían aprender a observar la naturaleza, a distinguir que ese o aquel movimiento de los matorrales no era el normal, y que detrás de ellos podía esconderse un enemigo. Aprendían a percibir los mínimos olores en medio de una gran tempestad, o a escuchar el galope de un caballo a muchas millas de distancia con sólo pegar la oreja al suelo. De esta forma se entrenaba al samurai para potenciar sus sentidos, y además se comenzaba a desarrollar una especie de sexto sentido que hacía del samurai un soldado siempre dispuesto al combate.

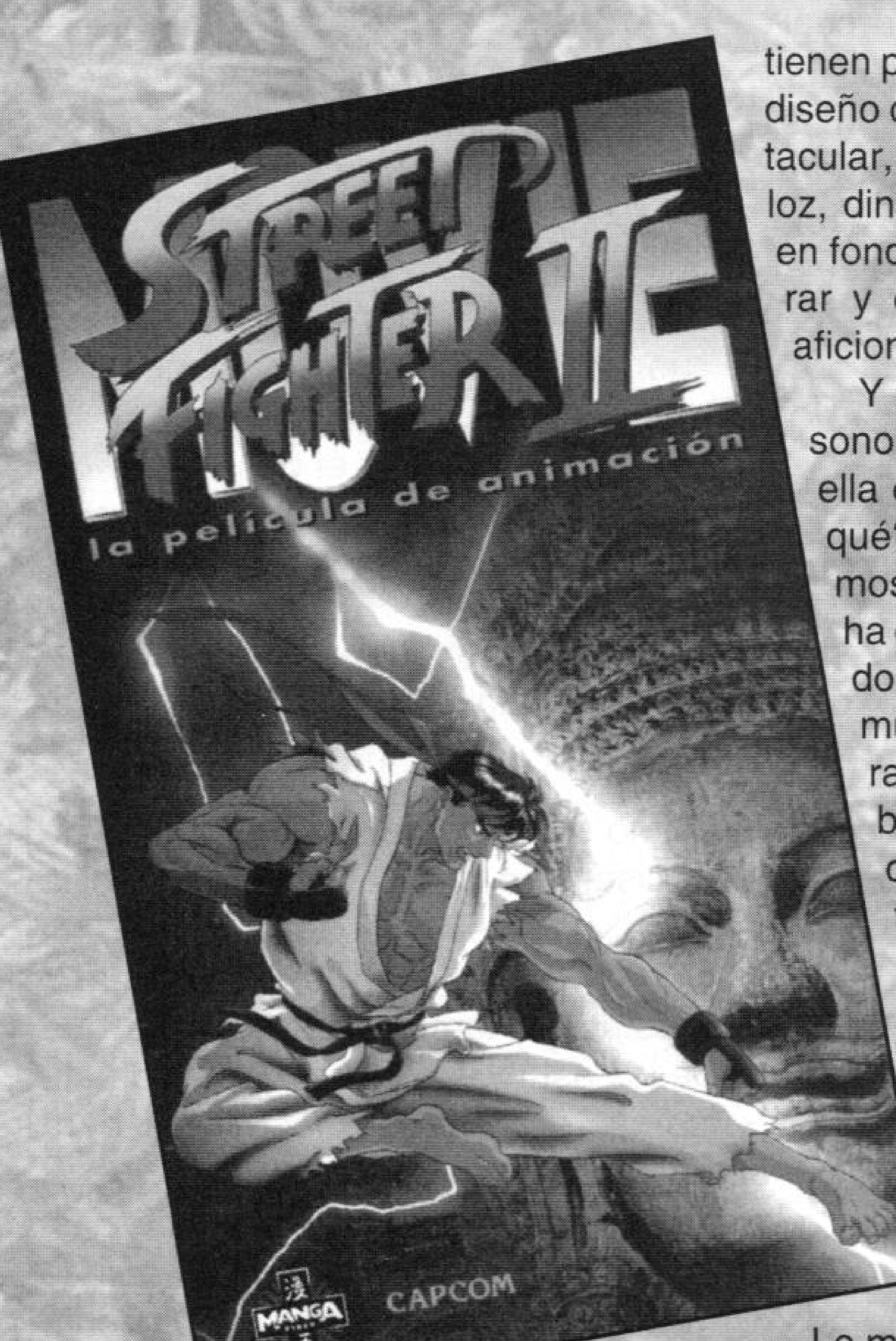
Pero el ser samurai no sólo implicaba saber luchar de una forma diestra y precisa, sino que se esperaba de él la sensibilidad de un poeta, una escultor, un dibujante, un jardinero... en definitiva, se le pedía que fuese un artista. Y si ya se ponían muy estrictos, también se le pedía que pudiera encargarse de los asuntos cortesanos, diplomáticos, económicos y demás menesteres necesarios para mantener un *choen* (latifundio).

Si bien el entrenamiento comenzaba en la niñez, el sable le era entregado a los quince años, pues ya se le consideraba suficientemente entrenado para poder sobrevivir por sí mismo. Se le dejaba semanas sin proporcionarle comida, se le hacía vivir sin ropa, descalzo y sin armas en las salvajes montañas. Tenía que aprender a tener un espíritu fuerte (era una época de supersticiones), y para ello se le hacía pasar noches enteras atado a un árbol, en lugares frecuentados por malos espíritus.

Si bien éste es sólo un pequeño resumen del conjunto disciplinario al que se sometían estos aspirantes, una vez superado pasaban a ser llamados «*caballeros armados*» y empezaban a vivir siguiendo el código del samurai, pero esto es otra historia, y además no me dan más espacio, por lo que hasta el número siguiente no hay más clase. En él nos dedicaremos a conocer las costumbres de estos aguerridos luchadores, que se sacrificaban para poder mantener su honor alto y limpio.



STREET FIGHTER II



Pues se ha adelantado más de lo esperado, evidentemente aprovechando el tirón del Salón del Manga, pero el resultado no ha sufrido por ello ninguna merma en su calidad. Dado que el lanzamiento ha sido (o al menos se planeaba que fuera) simultáneo en toda Europa, todo estaba ya a punto. Lo que es una lástima es que no se haya celebrado con un estreno en pantalla grande, como en un principio tenía previsto Manga Video, porque esta película realmente lo vale, más que muchas otras, pero en fin... no se puede tener todo.

Ahora bien, esta película hay que tenerla. No por ser fanáticos del videojuego, que ha sido y sigue siendo el mayor clásico de los juegos de lucha, sino por ser fanáticos del anime bien hecho. Hacía tiempo que no se veía una producción de esta calidad, y no es de extrañar que se pretenda dar con ella el relevo a Akira en las mentes de los aficionados.

Aunque es un objetivo difícil de conseguir, es una de las producciones que tienen posibilidades de conseguirlo: un diseño de personajes cuidado y espectacular, una animación depurada, veloz, dinámica y detallista, una calidad en fondos y decorados difícil de superar y el respaldo de una legión de aficionados a sus espaldas.

Y nótese que no incluyo la banda sonora porque no queda atisbo de ella en la versión española. ¿Y por qué? Pues por lo de siempre. Venimos de la versión inglesa, y allí se ha decidido —o bien no se ha podido evitar tener que— cambiar la música original por una mezcla de rap, tecno y heavy, todo junto y bien removidito, que debe parecerles más adecuada al «espíritu» del film. Lo triste es que nosotros, en España, tenemos que pagar su cretinez y tragarnos su insufrible «dubbaduddu duddupappa» (no, no me gusta la nueva banda sonora, ¿se nota mucho?) cantado por tíos con voz de carajillero recién levantado de la cama.

Lo mismo pasó con la primera parte de Dominion, pero en aquella ocasión la BSO no era ninguna maravilla y las canciones que la sustituyeron estaban hechas, al menos, con buen gusto. Pero poner este bodrio de tonadillas en lugar del estupendo conjunto de canciones que acompañaban a la producción original ha sido un auténtico fiasco.

En cambio, todo lo que despotrico contra el sonido inglés, tengo que alabarlo en el doblaje español. Aparte del consabido problema de los golpes de los personajes femeninos (sobre todo en Cammy, que cada vez que da un golpe la pobre parece que esté pariendo), y del intercambio en los nombres de los personajes para adaptarlos a la versión española del juego, el doblaje es absolutamente impecable, y hasta las voces de los actores son muy similares a las originales de cada personaje. Estamos, lógicamente, ante un trabajo preparado para la pantalla grande, y el cuidado puesto en estas cosas se deja notar. Sí que se ha variado un poco la traducción, y los diálogos no son a veces los mismos que en la versión original (¡¡ché, hombre!!, ¡¿los golpes también había que traducirlos?!), pero en conjunto el resultado es muy bueno, y tampoco sé si al final se tradujo a partir de la versión original o del material en inglés, en cuyo caso el asunto quedaría explicado. ¡Ah!, y le han cortado el trasero a Chun Li.

En resumen, y dado que ya comentamos esta película en su versión original en nuestro nº 18 (cuando aún no se sabía cuándo iba a aparecer en España), no me extenderé más. Definitivamente un MUST HAVE, tanto por la película en sí como por la calidad de su edición española. Sólo los ultrafanáticos del juego deben intentar echar un vistazo a la versión original, porque los gritos de Shoryuken, Hadouken y demás, en boca de los protagonistas, te ponen la piel de gallina.

Ahora, a por la 2ª.

Me muero por ver a Akuma.

The JavHunter



NEW Dominion TANK POLICE

Durante mucho tiempo la adaptación al anime de la obra de Masamune Shirow ha sido uno de los pilares del éxito de Manga Vídeo en nuestro mercado. Fue una de las favoritas de los aficionados españoles, y de los lanzamientos que mejor acogida han tenido. Así, tras relativamente poco tiempo (en Japón apareció a finales del 93), ha sido editada en España su continuación, o mejor dicho, sus nuevas aventuras. Del mismo modo que la OVA Dominion original no era adaptación del cómic, sino que éste último continuaba las aventuras vistas en la pequeña pantalla, tampoco esta New Dominion lo hace. Da la impresión que se trata de mantener el interés por la obra alternando los formatos en que se presenta al público.

Su aparición en España coincide con la publicación por parte de Norma Editorial de la segunda parte del cómic, lo cual posiblemente signifique un mutuo apoyo de cara al mercado y una gran alegría para sus aficionados, que son muchos, en las dos versiones.

Esta nueva entrega de las aventuras de Leona y Bonaparte, a diferencia de la primera edición occidental, aparece en episodios sueltos —contabilizando un total de seis—, y está organizada de una forma un poco distinta a la primera: aunque evidentemente los distintos episodios tienen una continuidad, la narración es menos estanca, y cada capítulo es un poco más independiente. El diseño de los personajes y la animación en general ha subido muchos enteros, superando la pobreza de la primera entrega, aunque no tiene muchas más aspiraciones. Simplemente, es más nueva y se ha beneficiado de las técnicas de animación más depuradas de la actualidad, aunque también ayuda la claridad general del dibujo y fondos, mucho menos apoyado en los tonos oscuros tan característicos de la primera parte. Personalmente, pienso que este cambio ha sido para mejor. Se deja ver más relajadamente.

Y en cuanto a la música, por fin se ha respetado la BSO en japonés. Del mismo modo que en la primera parte, no es ninguna maravilla (aunque esta nueva es definitivamente mejor que su predecesora), pero lo importante es que a nadie se le ha ocurrido cargársela para dar una oportunidad a algún amiguete músico. Y el doblaje, gracias a Dios, se mantiene al alto nivel de los últimos lanzamientos.

En resumen, un producto notoriamente mejor que su predecesor, pero que carece de ese "algo" que convierte un anime en clásico. Se deja ver, pero yo esperaba un poco más. Aunque debo advertir que no la he visto completa, sólo parte. Esperemos que en los últimos capítulos gane en interés.

The JavHunter

EL EROTISMO E

Cómo encontrar 20 autores

En España tenemos varias, pero la que mejor nos podría servir de ejemplo sería la revista Kiss Comics. Imagínense ahora más de 50 revistas diferentes del mismo estilo, todas repletas de lindas ninfas orientales tímidas y lujuriosas... y se me limpie la baba.

El mundo del manga es inmenso, y por tanto es muy fácil perderse entre la tremenda cantidad de productos que aparecen en su mercado. De hecho, el manga erótico o «sukebe» abarca una parte muy importante de él. Aparte del consabido toque erótico omnipresente en la mayoría de las obras japonesas, el número de títulos dedicados en exclusiva al erotismo o la pornografía es muy grande, más que ningún otro (que nadie me insulte, no tengo estadísticas fiables para demostrarlo, pero todos los indicios apuntan a que, como mínimo, dobla el número de obras de cualquier otro género). Y, como el resto de la producción de manga nipona, tiene su terreno de pruebas en las revistas mensuales de cómic. En este caso, evidentemente, de manga erótico.

Del mismo modo que hay muchísimas publicaciones de distinta periodicidad en las que cada editorial serializa las series de sus autores y calibra la respuesta de sus lectores de cara a una posible recopilación o edición de las más aclamadas, así sucede también con las editoriales dedicadas al erotismo. Todas tienen sus propias publicaciones, normalmente de aparición mensual, y que en su mayoría aparecen en formato de tapa blanda y con hojas interiores de papel reciclado, lo que, al igual que en el caso de los Jump y similares, disminuye la calidad de reproducción pero permite abaratar costes, lo que se refleja en una gran cantidad de páginas y, consecuentemente, de historis de diferentes autores, a un precio bastante reducido que suele oscilar entre los trescientos y los quinientos yens.

Dicha necesidad de sondeo del mercado resulta mucho más perentoria en el caso de estas editoriales, puesto que el número de historias que llegan a editarse en volúmenes es mucho menor. Evidentemente estas editoriales, aunque no tan modestas como se podría pensar, no poseen el peso de mercado ni el poderío económico de gigantes como Shueisha o Shogakkan. Sin embargo, representan la 1ª oportunidad de muchos dibujantes, como forma más fácil y cómoda de iniciarse en el mundo del manga profesional. En sus páginas, gran número de autores han visto publicados sus primeros trabajos, mientras que los autores ya consolidados pueden presentar en ellas a sus lectores sus nuevas obras y conocer su aceptación o rechazo inmediatamente.

De hecho, una de las características más relevantes de los mangakas eróticos es su reticencia a dibujar relatos largos. En la mayoría de los casos prefieren escribir historias cortas o di-



N EL MANGA V

istintos en un solo ejemplar

vididas en capítulos de poca duración, puesto que así tienen más oportunidades de encontrar un hueco en las páginas de las distintas revistas, y las editoriales tienen más facilidad para elegir los relatos más adecuados para una posterior edición en volúmenes.

En la variedad está el gusto

Como decía antes, la oferta de revistas que serializan manga erótico es grande, muy grande. Se pueden encontrar revistas de todos los tipos y formatos, y generalmente éstos se amoldan a los contenidos. Las hay dedicadas a un erotismo ligero, a temas específicos del género (Lolicon, OL, SM, fantasía...), a publicar novelas eróticas, y un largo etcétera. Yo, desde luego, no puedo (ni pretendo) hablaros de todas ellas, básicamente porque no conozco ni la décima parte, pero sí puedo daros referencias sobre aquellas que, de una manera u otra, han transpasado las fronteras de su país de origen y llegan a Occidente.

Curiosamente, no son los mismos títulos los que llegan a los diferentes países, por lo que los nombres de algunas de las revistas que os voy a mencionar pueden resultaros familiares, mientras que otros posiblemente no os sonarán de nada. De todos modos, todas aquellas de las que puedo daros referencias se pueden obtener con mayor o menor dificultad de muchas tiendas especializadas españolas —eso sí, a precios desorbitados—o, con el imprescindible apoyo de una Visa, extranjeras —Niponya en Milán, Tonkam en París, Nikaku Animart en San José (California)...—, e incluso algunas a través de catálogos extranjeros como Diamond Comics o el famoso Advance Comics.

Entre las revistas de formato más común (tapa blanda en couché y baja calidad/alta cantidad de papel) encontramos los nombres más conocidos. Este tipo de revistas suelen ser las preferidas por los importadores españoles y europeos en general, ya que su bajo precio (original) ofrece suculentos beneficios —en torno al 500/600%— una vez puestas a la venta. Y posiblemente, la que encabeza mi lista por ser una de las más conocidas internacionalmente, es casi —por no decir del todo— imposible de encontrar en España: Erotopía.

Prototipo de este tipo de revistas, Erotopía, con sus cerca de 200 páginas, suele albergar entre sus hojas un erotismo bastante «light», muy «H» pero poco más. La principal razón de su fama en Europa, sobre todo en Italia, es la realización de algunas de sus portadas por parte del inefable U-Jin, de sobra conocido ya por todos.

También a través de Italia puede conseguirse la relativamente conocida Comic Penguin Club. Del mismo formato y presencia, ésta trata sin embargo temas un poco más «subidos de tono», aunque sin llegar tampoco demasiado lejos. Quien prefiera contenidos decididamente más audaces debe enfocar sus miras en publicaciones como Comic Dashyu (Dash) o Sexy Comic Olympia. Con sus portadas cubiertas por una fotografía en vez de la habitual ilustración, por sus páginas en B/N han aparecido unos primerizos Konodonto o Wing☆Bird antes de fichar por editoriales de más talla, e incluyen en sus páginas iniciales y finales reportajes fotográficos muy sugerentes sobre la modelo que ocupa la portada.

Lo mismo sucede con otra





muy similar a estas dos: Lovetopía, de contenidos bastante fuertes, y que como particularidad incluye entre sus páginas publicidad de material erótico, desde las consabidas películas X nacionales y extranjeras hasta cualquier complemento para la "moderna pareja sadomaso". También hay que destacar sus portadas porque son algo poco común: en vez de usar fotografías, presenta ilustraciones, pero no simples trabajos sobre acetato sino auténticas obras de arte realizadas con aerógrafo, de tal perfección que a veces resultan indistinguibles de una fotografía. Si el maldito nombre del ilustrador no estuviera en kanjis de más de 20 trazos...

Del mismo formato es la revista Holiday Comic, también con historias de elevado tono y publicidad erótica entre sus páginas, aunque esta va más lejos, pues también anuncia contactos, teléfonos eróticos, e incluso realiza de vez en cuando reportajes sobre actrices del cine X japonés. El estilo de sus dibujantes se asemeja al que vosotros conoceréis ya por obras como Danger Lady, realista y de formas duras (¡vaya!, habrá que parafrasear), es decir, ejem, anguloso y de rasgos marcados.

Otras también poco conocidas, Cotton Comic y Comic Hanaichimonme, pertenecen más a la línea de Erotopia, aunque sí se pueden encontrar algunas historias al menos medianamente "sukebes". Como su nombre indica (cotton: "algodón" —¡¡cómo!! ¿no has leído la parte II de este maxiartículo?—) entre las páginas de la primera encontramos sobre todo historias pertenecientes al género Lolicon, mientras que en la segunda predomina la fantasía.

Y por supuesto no podemos olvidarnos de la sí muy conocida por nuestros lares Comic Papipo, de la popular casa France Shoin, o su más cercana competidora en la actualidad, Candy Time. Ambas parecen gozar del beneplácito de los importadores españoles, y resulta bastante fácil hacerse con algunos ejemplares. Prácticamente idénticas, con páginas iniciales y centrales en color y ambas editadas en colaboración con Comic House, la mayor diferencia estriba en que Comic Papipo contiene abundante autopropaganda del resto de productos de la France Shoin, entre los que evidentemente se encuentran los famosos France Shoin Comic



Bunkos, los pequeños tomos eróticos a la venta en prácticamente todas las librerías especializadas (¡vaya!, hasta yo tengo dos).

Básicamente hay una característica común que aúna a todas las que acabo de mencionar, pese a sus diferencias: la diversidad de temáticas que tratan. Entre sus páginas puedes encontrar por ejemplo un capítulo de una larga historia titulada Innocent Lesbians (Lolicon puro y duro) al lado de un relato muy corto ambientado en un mundo medieval de fantasía, y seguido por una historia de 14 páginas titulada "La entrada en calor del astronauta Yoshiyuki".



En el siguiente apartado incluiremos las pertenecientes a los formatos más reducidos, de tamaño un poco mayor que una cuartilla. Si bien un poco más caras (400/600 yens), la temática de sus contenidos suele ser más específica y limitada, distinguiéndose bastante unas de otras, y el número de páginas aumenta hasta una media de 220-240.

Por un lado podemos encontrar Love Yurigumi, por ejemplo, que contiene exclusivamente historias de temática sáfica (lesbianismo). Su relativa escasez de páginas, unas 190, es compensada por la calidad del papel, que da un aspecto de limpieza y claridad superior a la media, y la sección de correo, por lo poco que me han traducido, abarca un buen número de páginas en las que los lectores desgranan sus fantasías eróticas.

En cambio, Hot Pantusu (pants) ofrece un mayor número de páginas de una gran variedad de temas, e incluye entre sus primeras páginas un mini-poster a todo color. Para cosmopolitas cuasi-sibaritas.

Otro de los nombres, este ya más conocido, es Comic Beat. Además de incluir páginas a color con información y revisión sobre las novedades de anime erótico, acoge en sus páginas ocasionalmente historias de claro corte paródico o erótico basadas en conocidos protagonistas de manga y anime, como Dirty Pair o Heidi (¡Agh!).

También resulta curioso el caso de Napoleon Bunko, una publicación de reducido tamaño de la France Shoin, con la particularidad de contener tan sólo novelas ilustradas. Novelas, por supuesto, picantillas. Y para finalizar con este apartado, otros dos ejemplos muy dispares: Comic Mate y Young Kiss. El primero sigue la línea de los comentados en el apartado anterior: variedad temática, anuncios de productos pornográficos en el interior, inclusión de primeras páginas a color con las novedades en anime, y más de 200 páginas. Mientras, Young Kiss es una publicación de aparición relativamente reciente (otoño del 93) y con un precio realmente alto (750 ¥) para las pocas páginas que ofrece, una escasas 172. Pero... pero estamos hablando de una revista de Amatoria, una de las grandes del

mundillo, y ese nombre pesa mucho. Además, la calidad tanto de material como de historias y autores está en consonancia con el precio. Algo difícil de conseguir en España, aunque ya se puede encontrar en algunas tiendas especializadas, en ella se da la alternativa a los autores noveles de la editorial, a la vez que los veteranos colaboran con sus trabajos a aumentar el nivel de la publicación. Páginas a color al principio y en el centro completan la oferta de esta revista que no incluye más publicidad que la propia de su editorial, y es fiel reflejo de su hermana mayor, la famosa Lemon People.

Ésta última pertenece a una categoría distinta a las anteriores. Su formato reúne las características del tamaño grande con las cubiertas gruesas y encuadernadas con cola de las pequeñas. Es toda una leyenda dentro de este mundillo, y siempre se ha distinguido por su capacidad de innovación y por estar en la vanguardia del género. Sus páginas interiores, tras el pequeño comienzo a color con sus ya clásicas ilustraciones, cubren todo el espectro de los temas, desde la actualidad del anime y los videojuegos "sukebes" hasta los lanzamientos más destacados de dojinshi ero-paródico, pasando por entrevistas a los autores de estos últimos, reportajes sobre convenciones, etc. De hecho, fue la primera en reflejar un limón en su portada y asociar el erotismo con este tipo de frutas. Sus autores, en gran parte innovadores y experimentadores, van desde N.O. Chachamaru hasta A-Satsuki, pasando por todo un plantel de autores que hace palidecer a muchas competidoras, pese a ser estas mismas publicaciones de gran nivel.

Y en fin, hasta aquí llego. No se me ocurriría pretender que he realizado la mejor selección posible, sino que he intentado daros una idea de lo que hay por ahí y si es posible conseguirlo. Por supuesto, siempre os será más fácil conseguir un ejemplar de Comic Papipo, que en estos momentos me parece que importa hasta Norma a través de su catálogo, que haceros con un ejemplar de Hanaichimonme, de venta exclusiva, que yo sepa en Japón.

Quizá por eso es mucho más gratificante echarle un vistazo a un ejemplar de esta última.

Tiene el regustillo de lo inalcanzable, no sé, algo así como llegar al final del Virtua Fighter II *or so.*

The JavHunter

YAWARA!



Ya se han hecho famosas en España las comedias estudiantiles, cuyo ejemplo más destacado es K.O.R.; también se han hecho un hueco muy especial las series de deportes, con su buque insignia Captain Tsubasa (Campeones). Y la combinación de los dos temas se ha conseguido en otras series, entre las que destacan Touch (Bateadores) o Hi atari Rioko (Alegre juventud), de una forma bastante elocuente y atractiva. Ahora existe un nuevo título, Yawara, una nueva combinación entre la comedia estudiantil y el deporte. Su argumento nos retrata la vida de una joven que se ha visto obligada desde niña a practicar un deporte, en este caso el judo, pues pertenece a una familia en la que todos sus componentes han sido grandes judokas. La diferencia entre un argumento normal y corriente de estas series y Yawara está en que el deportista aquí no lleva en la sangre el deporte y la fama, sino que se trata de una joven que a lo único que aspira es a enamorarse.

Todo se irá desarrollando sobre esta base, en la cual veremos a nuestra protagonista intentar por todos los medios no destacar en lo que ella sabe hacer mejor, que es practicar judo, y a Jigoro Inocuma, su abuelo, obsesionado con el deseo de que su nieta llegue a ser campeona mundial de judo.

La historia comienza cuando Matsuda, un periodista de un periódico deportivo de segunda fila (éste será nuestro protagonista masculino), conoce a Yawara. Desde este momento Matsuda seguirá su vida. Mientras tanto, Yawara intentará evitar como pueda que Matsuda la entreviste y la dé a conocer al mundo, pues no quiere ser famosa. Sólo quiere ser una chica común, enamorarse, casarse y tener una familia. En uno de los continuos intentos por parte de Matsuda para conseguir la entrevista, Yawara conoce a Kazematsuri, un apuesto joven universitario (que por casualidad es profesor de Judo). Poco a poco empezarán a enamorarse, pero el idilio se rompe cuando aparece Sayaka, una chica como Yawara pero totalmente opuesta de carácter, pues lo que más desea es la fama. A partir de este momento, Sayaka se convertirá en su competidora por excelencia.

Matsuda y Yawara poco a poco se irán conociendo mejor (es de cajón, con tantos intentos de lograr una entrevista poco a poco se tienen que conocer), y nuestro portagonista se enamorará de ella, pero sufrirá las consecuencias del amor no correspondido. El culebrón se complica cuando Kazematsuri es contratado por el padre de Sayaka para que enseñe judo a su querida hija, y ésta, que no es poco caprichosa, se enamora de su profesor y se las apaña para que las familias de ambos acuerden un matrimonio de conveniencia. Así, el idilio entre Yawara y Kazematsuri se rompe con el consecuente dolor para nuestra guapa estrella, lo cual le dará una oportunidad a Matsuda. Y así su relación irá alternando una y otra vez, con



la intervención de personajes que entrarán y saldrán de la vida de nuestros protagonistas.

Si en el aspecto amoroso, las cosas no están nada facil para nuestra amiga, su vida se ve totalmente cambiada cuando aparece un artículo sensacionalista en el que se relata cómo Yawara tumbó al profesor de su rival. Este artículo aparece en el periódico de Matsuda (con la firma del mismo), y desde ese instante, los periodistas no dejarán de acosar a Yawara, deseando conocer a la protagonista de este suceso. Dicho acoso por parte de la prensa altera la vida despreocupada de Yawara, que dispuesta a todo por deshacerse de los molestos "moscones" pide ayuda a Matsuda. Éste le aconseja que lo mejor que puede hacer es debutar en el mundo del Judo, y perder en ese mismo combate. Y tal era su propósito, pero en el último momento Yawara sin querer vence el combate, y a partir de ahí su carrera comenzará a ascender hacia la medalla de oro de los Juegos Olímpicos de Seúl 86 (en la versión animada emitida por TV3 la cosa se traslada a los juegos de Barcelona 92.



Entre entrenamiento y entrenamiento, nuestra protagonista tendrá tiempo para cultivar su idilio con Kazematsuri y además dedicarse a labores de enseñanza, entrenando a los jóvenes componentes del club de judo de su instituto. Y por si fuera poco, preparándose a la vez para entrar en la universidad. Por un lado están los deseos de su abuelo, que quiere que su nieta vaya a una universida dedicada a acoger futuras estrellas del deporte y darles una educación tanto deportiva como académica, y por el otro tenemos los deseos de Yawara, que piensa presentarse a los exámenes de acceso de una universidad dedicada a la educación de señoritas, lo cual conlleva sus consiguientes discusiones y riñas.

Una vez explicada la trama principal de una forma lo más escueta posible (que no es plan eso de contaros con pelos y señales de qué va la historia), lo único que sí os puedo decir es que los aficionados a esta clase de obras van a disfrutar de lo lindo.

El autor: Naoki Urasawa.

Nuestro autor cuenta con 35 años de edad. Nacido en Tokyo en el año 1960, en sus años de estudiante perfeccionó su estilo y, tras acabar los estudios en el 82, ganó el 9º Congreso de nuevos artistas del comic con su primera obra, *Return*. Ésto lo catapultó hasta convertirlo en profesional. Su primera obra en este mundillo fue *Beta*, publicada en 1983. Tras ella vió la luz *Nasa*, cuyo argumento nos traslada a la piel de una expedición de astronautas japoneses. Tras ellas vinieron la ya conocida *Pineapple Army* y otras con menos peso, como *The Dancing cop* o *Master keaton*, con argumentos de **Hokusei Katsushita**. Pero la que lo ha lanzado definitivamente a la fama es la obra que nos ocupa hoy, que comenzó a editarse a principios de 1987 por **Shogakkan**, en la revista **Big Comic Spirits**

El dibujo es simple, de trazos limpios y agradables, y cumple a la perfección su labor en una serie donde lo primordial es el argumento, satisfaciendo la necesidad gráfica. Pero como en la mayoría de los casos,



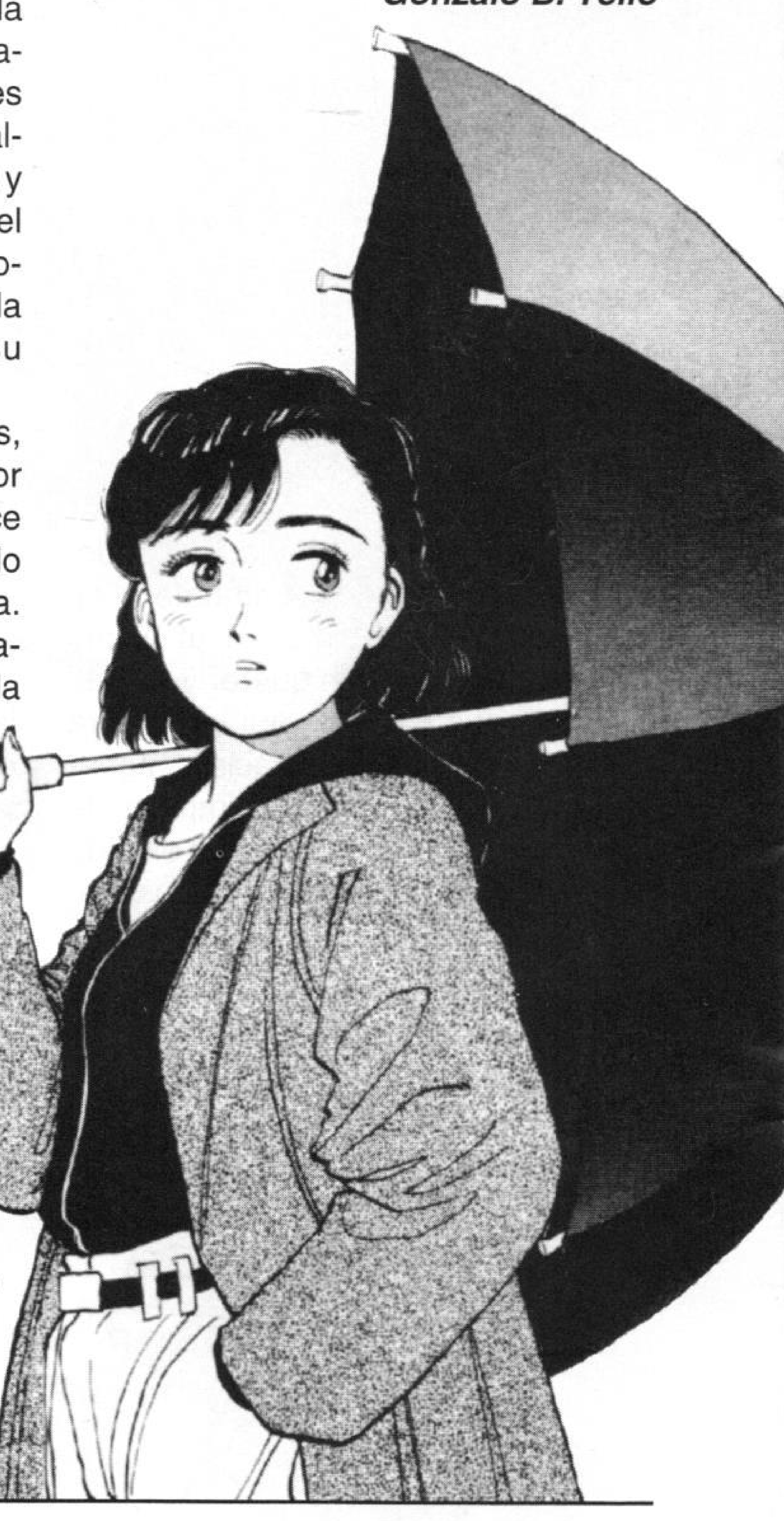


a medida que transcurren los volúmenes el dibujo evoluciona con ellos, se definen más los personajes, los decorados son más detallados y con un diseño más complicado. Pero lo mejor de la obra en lo que respecta al dibujo son las expresiones de las caras: la expresividad y la plasticidad con la que han sido diseñados los personajes es fantástica. Y si el manga es bueno, la serie de animación es igualmente buena o mejor: los decorados y las escenas mantienen la calidad, y el diseño de los personajes es muy correcto, pero gracias a la magia de la animación sus expresiones y su plasticidad son fantástica.

Las cosas buenas ya están dichas, pero también está lo malo (o mejor dicho, no tan bueno). El estilo parece copiado recordando a U-Jin. No lo está, pero lo parece, y es una lástima.

Hay cosas que me gustaría subrayar antes de finalizar, elementos de la serie que le dan toques de distinción. Destacar, por ejemplo, al abuelo de Yawara, uno te los personajes más curiosos: se pasa la vida tragando, come lo que sea y en cantidades ingentes, desde las típicas galletas de arroz hasta la carta entera de un caro restaurante francés. O bien, los ríos de lágrimas que sueltan los personajes cuando se emocionan, que dan gloria (a más de un director de culebrón le gustaría tener unos televidentes tan llorones). Y las escenas de artes marciales: si os gusta el deporte y es especial de este tipo (sin ninguna concentración milagrosa de *ki*) con esta serie gozaréis; si, por el contrario, no tenéis ni puñetera idea de qué va el judo, aquí tenéis una oportunidad para aprender.

Gonzalo B. Tello



Hablando Japonés

LECCIÓN 1º

Tras masiva petición popular (¿seguro? -Gonzalo), comenzamos el que debería ser el curso definitivo de japonés. Intentaremos que sea lo más denso y aprovechable posible, así que el tipo de letra debería ser pequeñito. Pero es que si no, no hay forma de avanzar nada. De todos modos, el que quiera aprender japonés <u>en serio</u>, debe acudir a alguna escuela oficial o a clases particulares impartidas por algún nativo, a ser posible. Si lo que os apetece es aprender algunas cosillas con una cierta profundidad, haremos lo que podamos. Y sin más dilación...

Hiragana

	A	I	U	E	O	-YA	-YU	-YO
	あ	い	う	え	お			
K	か	き	く	け	こ	きゃ	きゅ	きょ
S	さ	し	す	せ	そ	しゃ	しゅ	しょ
T	た	ち	つ	て	と	ちゃ	ちゅ	ちょ
N	な	に	ぬ	ね	の	にゃ	にゅ	にょ
H	は	ひ	ふ	へ	ほ	ひゃ	ひゅ	ひょ
M	ま	み	む	め	も	みゃ	みゅ	みょ
Y	や	(い)	ゆ	(え)	よ			
R	ら	り	る	れ	ろ	りゃ	りゅ	りょ
W	わ	(い)	(う)	(え)	を			
N	ん							
G	が	ぎ	ぐ	げ	ご	ぎゃ	ぎゅ	ぎょ
Z	ざ	じ	ず	ぜ	ぞ	じゃ	じゅ	じょ
D	だ	ぢ	づ	で	ど			
B	ば	び	ぶ	べ	ぼ	びゃ	びゅ	びょ
P	ぱ	ぴ	ぷ	ぺ	ぽ	ぴゃ	ぴゅ	ぴょ

Katakana

	A	I	U	E	O	-YA	-YU	-YO
	ア	イ	ウ	エ	オ			
K	カ	キ	ク	ケ	コ	キャ	キュ	キョ
S	サ	シ	ス	セ	ソ	シャ	シュ	ショ
T	タ	チ	ツ	テ	ト	チャ	チュ	チョ
N	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	ニャ	ニュ	ニョ
H	ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ	ヒャ	ヒュ	ヒョ
M	マ	ミ	ム	メ	モ	ミャ	ミュ	ミョ
Y	ヤ	(イ)	ユ	(エ)	ヨ			
R	ラ	リ	ル	レ	ロ	リャ	リュ	リョ
W	ワ	(イ)	(ウ)	(エ)	ヲ			
N	ン							
G	ガ	ギ	グ	ゲ	ゴ	ギャ	ギュ	ギョ
Z	ザ	ジ	ズ	ゼ	ゾ	ジャ	ジュ	ジョ
D	ダ	ヂ	ヅ	デ	ド			
B	バ	ビ	ブ	ベ	ボ	ビャ	ビュ	ビョ
P	パ	ピ	プ	ペ	ポ	ピャ	ピュ	ピョ

Hiragana y Katakana, junto con los Kanji o letras chinas, son la base del idioma japonés. Si teneis intención de dominar el japonés, aprender estos dos alfabetos es imprescindible. En el aspecto de los cómics esto es especialmente cierto, pues en revistas con un target infantil, los kanjis tienen escritos encima su pronunciación en hiragana, lo cual resulta especialmente útil al estudiante. El hiragana es utilizado para palabras japonesas y el katakana para palabras de origen extranjero que se utilizan en japonés mediante una adaptación fonética. Como veréis, el katakana suple la rigidez de la pronunciación japonesa con mucha imaginación. Aprendeos los dos silabarios a la perfección, es lo mejor que podeis hacer. Una vez dado este paso, tendreis acceso a una cantidad tan inmensa de texto que podréis leer, que aunque conozcais una palabra de cada treinta cuando leais (y el resto del tiempo no sabréis lo que leeis), avanzareis con una gran rapidez.

Gramática 1

Como en muchas lenguas (os habla un futuro filólogo), el japonés tiene un orden ideal de elementos sintácticos, el cual no es obligatorio observar con rigor pero si resulta aconsejable utilizarlo para aprender una base de japonés estándar. Es el siguiente:

Sujeto は Objeto Directo 

Objeto Indirecto 

Complemento Circunstancial 

Verbo.

—El sujeto suele ir seguido de las preposiciones **ha** (pronunciada "wa" cuando introduce sujeto) o **ga**. No es corriente la omisión de esta partícula, pero puede ocurrir en ambientes coloquiales. Lo mejor es usarla siempre.

—El objeto directo viene determinado por la partícula**wo**, aunque esta puede ser eliminada con más libertad. Sin embargo, es aconsejable no hacerlo para hablar con la mayor corrección posible.

—El objeto indirecto suele venir determinado por la partícula **ni**, sobre todo si se trata de una persona. Es más difícil que aparezca omitido.

—Complementos Circunstanciales de tiempo, lugar, modo. instrumento, etc. Van seguidos de la partícula **de**. En algunas ocasiones, el CC de lugar o de "trayecto" (cuando indica la dirección a seguir con verbos de movimiento) va seguido de la partícula **ni**.

—El verbo, salvo licencias, va detrás del todo.

Ejemplos:

わたしのなまえはアマデオです。 **Mi nombre es Amadeo.**

わたしはしごとをかいしゃでおわります。 **Yo termino el trabajo en la empresa (oficina).**

あなたはとてもきれいくるまがあります。 **Usted tiene un coche muy bonito.**

グレートは漫画をトルにリブロでかいます。 **Great le compra mangas a Toru en "Libro".**

En la primera frase, la partícula ***no*** *actúa como posesivo (watashi no namae—mi nombre). Ésta es su principal función dentro del idioma japonés, aunque más adelante, en sucesivas lecciones, iremos viendo algunas otras, como por ejemplo, introducción de adjetivos. Al final de esta frase se encuentra el verbo* ***desu*** *(ser), el más corriente en japonés.*

En la segunda frase el verbo es ***owarimasu*** *(****owaru*** *en la forma de diccionario), que significa* ***terminar****.*

En la tercera, el verbo es ***arimasu*** *(****aru*** *en la forma de diccionario), también uno de los más comunes, y que significa* ***tener*** *o* ***haber****.*

El verbo de la última frase es ***kaimasu*** *(****kau*** *en la forma de diccionario), cuyo significado es* ***comprar****.*

A continuación os proponemos una serie de frases de uso común que conviene aprender de memoria, para que no os muráis de hambre si por algún inesperado motivo tenéis que marcharos a Japón mañana mismo. También servirán para calmar las ansias de los más impacientes.

いってきます。 Ittekimasu (lit. *me voy*).
Se emplea para despedirse cuando se abandona el hogar de camino al trabajo, etc.

いってらっしゃい。 Itterashiai (lit. *ve y vuelve*).
Se emplea para despedir al que dice ittekimasu.

ただいま。 Tadaima (lit. *he vuelto*).
Se emplea para anunciar el regreso a casa..

おかえりなさい。 Okaerinasai (lit. *qué bien que hayas vuelto*).
Se emplea para recibir al que regresa a casa..

こんにちは。 Konnichiwa (lit. *este día es...*).
Es el equivalente al saludo *hola*.

こんばんは。 Konbanwa (lit. *esta noche es...*).
Es el equivalente al saludo *buenas tardes/noches*.

おはようございます。 Ohayou gozaimasu (lit. *buenos días*).
Es evidente para qué se emplea, ¿no?

おやすみなさい。 Oyasuminasai (lit. *que descanses*).
Evidentemente, se emplea para dar las buenas noches.

いただきます。 Itadakimasu (lit. *me aprovecho*).
Es lo que debe decir cada persona antes de empezar a comer.

ごちそうさまでした。 Gochisou sama deshita (lit. *fue un banquete*).
Es lo que debe decir cada persona después de comer.

さようなら。 Sayounara (lit.*adiós*).
¡¡¡Brfxshgdf!!!.

Luis Alís Ferrer
y
Gonzalo B. Tello

VOCABULARIO

私＝わたし　会社＝かいしゃ
名前＝なまえ　終わる＝おわる（おわります）
仕事＝しごと　車＝くるま
買う＝かう（かいます）
行く＝いく
帰る＝かえる

watashi	=	yo
kaisha	=	empresa, oficina
namae	=	nombre
owaru	=	terminar
shigoto	=	trabajo, tarea
kuruma	=	coche
kau	=	comprar
iku	=	ir
kaeru	=	volver

TALLER DE ANIMACION

Fe de Ratas uans eguén: cuando en la última Hoja de Estilo mencionaba como la nueva esperanza de recuperación del Estilo Mikimoto a Macross Plus, estaba desvariando. Como es lógico, me estaba refiriendo a Macross Seven.

En este Taller tenemos la que probablemente será la penúltima Hoja de Estilo reservada a Mikimoto. Con ella cerramos la cuestión del Anime basado en sus diseños de personajes. En la siguiente haremos el famoso KCPEM, una especie de guía de dibujo infalible para poder crear personajes al estilo del maestro. Crucemos los dedos, porque la apuesta es alta y no sé como me saldrá.

En la sección de recomendaciones, libros de historia, por inverosímil que parezca, y alguna que otra novela. Caundo la leáis entenderéis cómo se me ha ocurrido semejante disparate. Yo pienso que es una propuesta razonable. Bueno, en su momento pareció una buena idea. Yo... ¡No es culpa mía, no es culpa mía!

Cerramos indefinidamente el Proyecto Robur. Se reabrirá estrictamente en base a peticiones. Para despedirlo, una colaboración de Eva Martínez Sanchis (una chica que promete ser alguien con quien poder contar).

Y, last but not least, el Macross Alternativo llega a su ecuador. Acabamos de consumir con esta entrega la porción inicial que compuso Rosa María, antes de que le pidiéramos que terminase su FanFicción para poder publicarla. A partir del próximo MangaZone pasamos a la resolución de todos los hilos que se han ido tejiendo en los capítulos anteriores. Por decirlo de alguna forma: las cosas van a ponerse más calientes. Ya veréis.

Y esto es todo por este Taller. Como de costumbre: sin rumbo, sin organización, sin sesera, y no por ello se nos agota el entusiasmo (parece algún tipo de slogan...).

Sayonara. Que no decaiga. Make it so!

Juan Gómez Martín



MACROSS SEVEN

Y cuando todo parecía perdido... El estilo Mikimoto se reconjuga y salva el día. Fijáos en estas fotos de Macross Seven, la última entrega de la saga: Mikimoto y compañía mezclan en el bote todo lo habido y por haber: el diseño limpio y básico de las típicas series infantiles, la atención al detalle en el dibujo de los ojos y en el sombreado que triunfó en Macross The Movie y se estrelló por excesivo en Macross II, alguna que otra barbilla pronunciada del Anime actual, y los azucarados diseños del Mikimoto más Shojo presente en "Marionette Generation" y sus ilustraciones a la acuarela.

Contra todo pronóstico, del caldo surge un triunfo: la asequibilidad de los productos para niños combinada con la delicadeza y el brío del toque Mikimoto. ¡La redención! ¡El regreso triunfal! ¡Back on the block! ¡Eh! ¿Quiénes son ustedes? ¡Suéltenme! ¡Les digo que no estoy loco! ¡Que me suelten! ¡¡¡lgoooor...!!!



HOJAS DE ESTILO

Tirón de orejas a Mikimoto, y mira lo que pasa. Macross II, auge y caída del estilo. El fénix es Macross Seven. El MangaZone que viene, la conclusión: el Kit de Construcción de Personajes Estilo Haruhiko Mikimoto.



Esto es, desgraciadamente, toda una declaración de principios. Comparad con la Hoja de Estilo de Macross The Movie y rechinad los dientes conmigo, al grito de "¡Demasiado azucar!".

Atención todo el mundo, Alerta Roja. En esta Hoja de Estilo voy a estar insultante, irritado, peñazo y, en términos generales, poco respetuoso. Dicen que del amor al odio hay sólo un paso, y más que dar un paso, me he pasado ("¿Qué? Está orgulloso del chistecito, ¿eh, Amo?" "Igor, vete a la...").

En realidad, la Hoja de este Taller es una especie de concreción sobre aquellos comentarios míos del número pasado. Macross II me decepcionó terriblemente, a muchos niveles, pero lo que más me reventó fue encontrarme con un artificioso rizar el rizo gráfico, en plan "mirad cómo hemos tumbado lo hecho en Macross The Movie", que no pudo pinchar más.

De nuevo, no podemos establecer la frontera entre las culpas del diseñador de personajes (Mikimoto) y el resto de la cadena de producción, pero en lo que a mí respecta sí sostengo que en Macross II se vio lo peorcito de este artista.

Fallos tan obvios como el diseñar un protagonista, Hibiki, que cae mal a la primera con sólo verle la cara; el acertar de pleno en nuestra primera impresión de Ishtar, para luego reducirla a un mamarracho infantil con obvios problemas oculares; el intentar jugar al "ahora me acerco al Macross original, ahora los abandono", como se puede ver en el diseño paralelo a Roy Fokker del personaje de Nexx, o la decisión de cortar el pelo a Ishtar para abandonar cualquier parecido al cabello ondeante de Minmei. Y sobre todo, junto al sombreado excesivamente detallista y chillón, la catástrofe de los ojos: no puedes hacer que las pupilas ocupen tanta área ocular. ¿Qué estás dibujando? ¿Una chica o un bebé foca?



¡Y esas orejas, esas o-orejas de soplillo...!

¿Qué hay salvable? Bastantes cosas. Para empezar, los diseños de perfiles faciales son más variados, teniendo desde rostros angulosos (recordad los perfiles redondeados de Macross) hasta narices respingonas. Todo ello ya empezó en las series inmediatamente anteriores y se consolida aquí. En general, Mikimoto dispone una paleta más variada de facciones, y cuando los animadores nos dejan los podemos disfrutar.

En todo caso, eso ya es agua pasada. Macross Seven demuestra que la redención se produjo. Nos vemos en la próxima Hoja de Estilo.

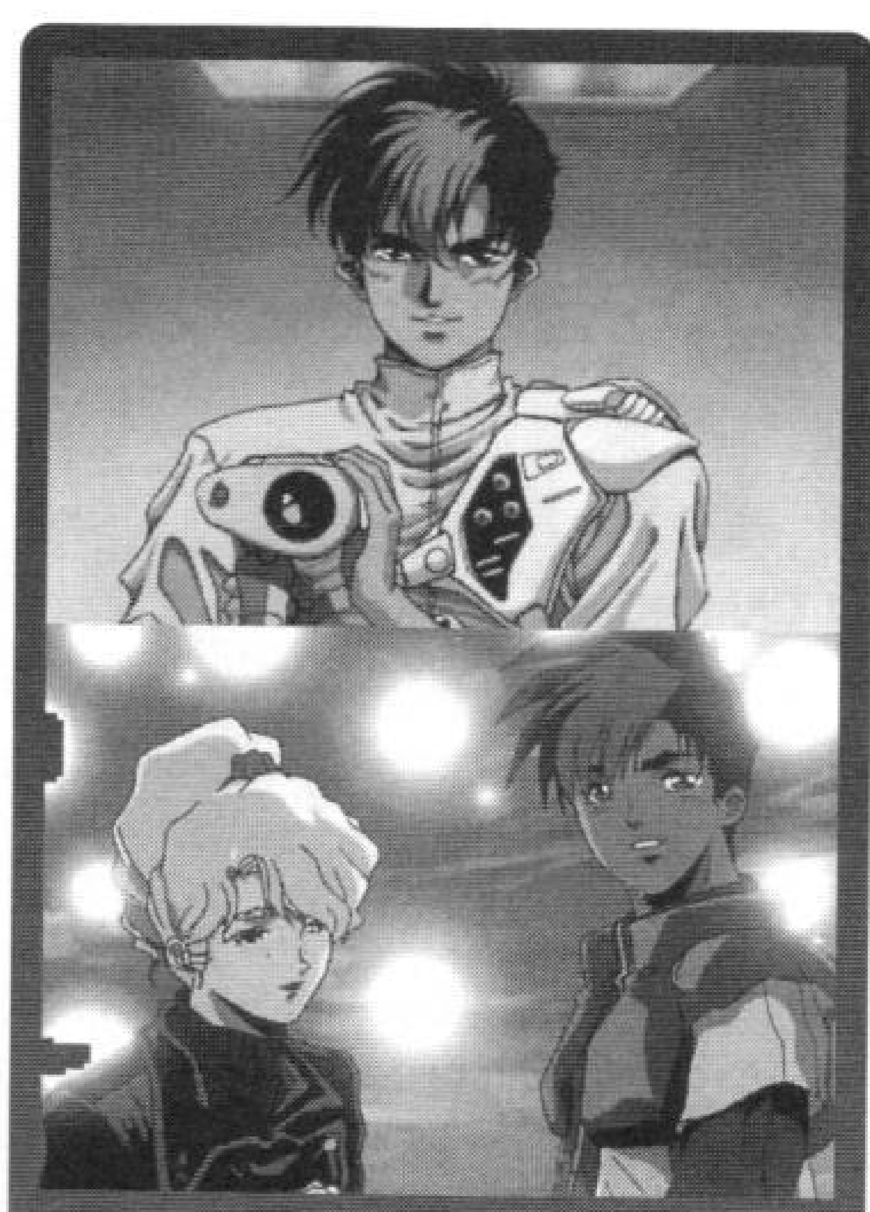


Trío de marchosas aviadoras. Sus interesantes ojos los

Lo triste es que había un buen plantel de interesantes personajes secundarios, pero apenas hubo tiempo para desarrollarlos. Curiosamente, fueron los que menos problemas demostraron en la animación.







Es peligroso definir en las facciones de un personaje el que sus cejas y sus ojos se toquen: le dan un aire de canalla cuando sonríe y de mala uva cuando está... de mala uva. No es alguien con quien uno se identifique a la primera, y a no ser que se tenga tiempo para desarrollarlo... ¡Hombre, Hibiki, al fin una cara dulce...! Pero ya es demasiado tarde.



Brillos hasta en los labios de un pez gordo de la Flota. Si esto no es desesperación por impresionar, que venga Dios y lo vea. La combinación de colores chillones y exceso de detalle sin función dramática mató la estética de la serie.
El personaje de Sylvie salió bastante bien librado: el diseño se presta al exceso, dentro de lo que cabe, y el tamaño de la boca resulta adecuado.

Cara de niña y cuerpo de mujer: la combinación básica... hasta que agarraron a Ishtar y la infantilizaron con ese pelo corto y esos ojos exagerados...

¡A VER, ESE ANIMADOR, QUE SE PASE POR MI DESPACHO!

El problema no es que en una serie los animadores cometan errores y deformen las facciones de los personajes. De hecho, en la serie Macross original (como pudimos comprobar al ver el primer segmento de Robotech) ocurría constantemente, de un capítulo a otro. El problema tampoco es que ocurra en una OVA (Animación Original para Vídeo) presuntamente de calidad y con toneladas de prestigio heredadas a cuya altura ha de situarse ("¿Que no es un problema? Pero qué estoy diciendo...").

El problema consiste en que desde el mismísimo diseño de producción estamos viéndolo venir, todos esos esbozos tan dulzones que piden a gritos una dosis de insulina para calmarlos. El resultado es desde inexpresivo hasta feo.

En esta serie han escogido dar unas boquitas a los personajes que se pierden en la superficie de sus rostros. En Sylvie funciona, más o menos, pero en Ishtar, definitivamente no. Y en Feff, como vemos aquí, es de pánico.

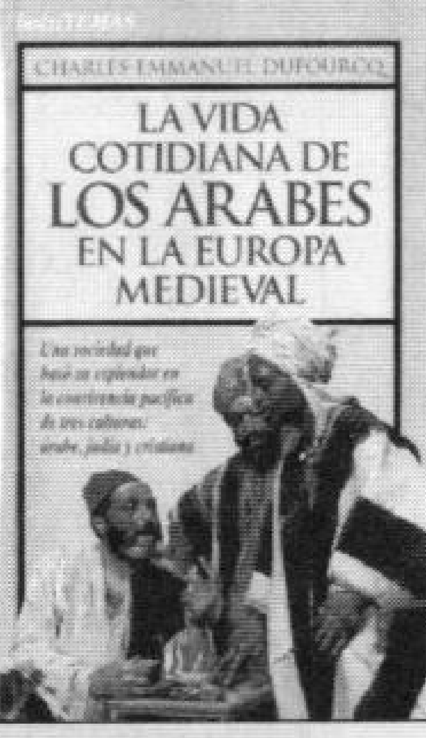
Los ojos de Ishtar... Ocurre una cosa: cuanto más agrandes el dibujo de una pupila, menos conexión con el espectador hará. Quiero decir que convertirá la expresión del personaje en un algo etéreo, lo que viene de perlas para las expresiones beatíficas con sonrisa de Profidén, pero es algo que hay que dosificar. Aquí no se miden, y entre eso y el consistente churro de los primeros planos de Ishtar...

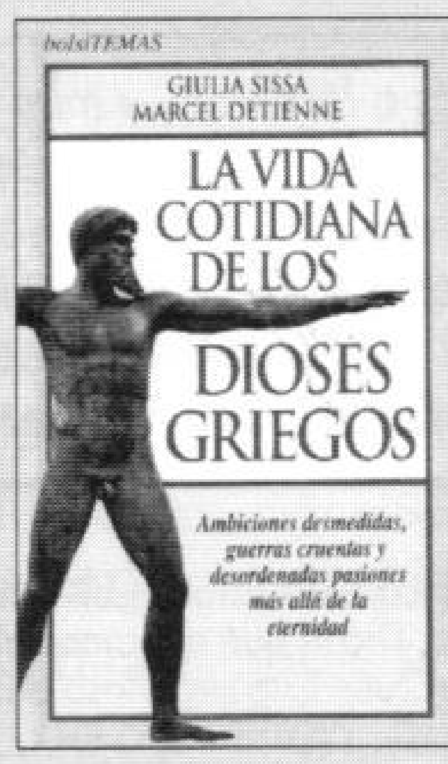
Y... y las orejas... Aaaaagh, las orejas...

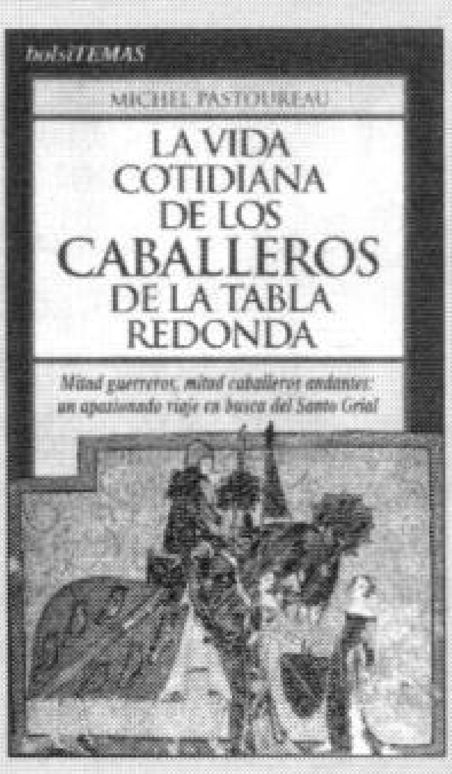
("Sí, vengan a recogerlo, le ha dado un no sé qué por culpa de unas fotos...")

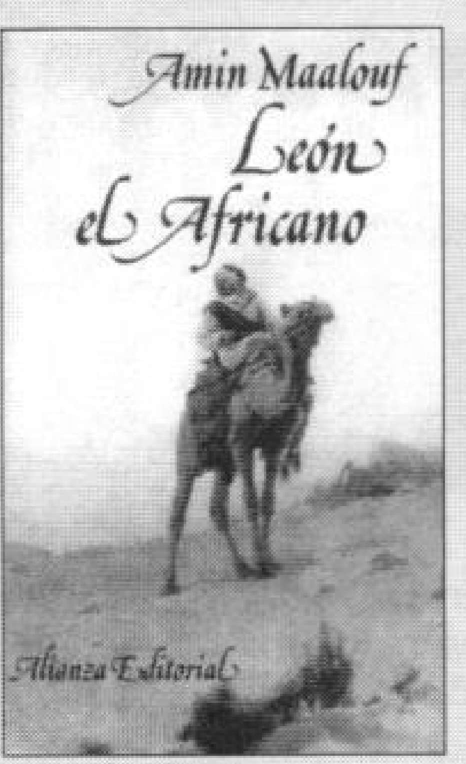


Estas recomendaciones van a quedar de lo más pretenciosas, pero allá vamos, de todos modos. El planteo es éste: ya he visto a varios amigos componiéndose sus propios mangoides en base a argumentos de Espada y Brujería, Fantasía al estilo Tolkien... en fin, de lo más inspirada por "El Registro de la Guerra de Lodoss", "Historias de las Cinco Estrellas" y similares. Hasta yo mismo estoy intentando hacer algo (y voy de lo más lento, para desesperación de Carlos Darkmind. El y yo nos entendemos).







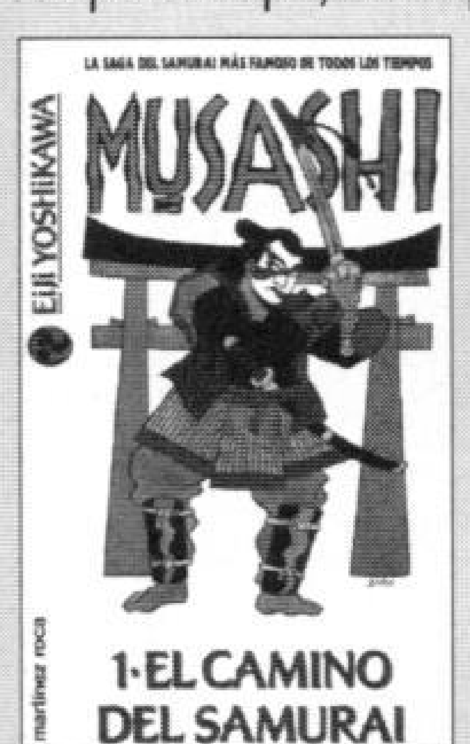


Total, que en esas historias salen los inevitables pueblos de aire medieval, ya sean en vertiente cristiana o en la islamizada. Para mis necesidades concretas quise documentarme un poco sobre usos y costumbres de estas culturas, y me topé con una colección de lo más útil.

La editorial es Ediciones Temas de Hoy, S. A., y la colección se llama "bolsiTEMAS". Se trata de una serie de libritos, "La Vida Cotidiana de...". De los árabes en la península, de los europeos en la época de los caballeros medievales, de los romanos, los griegos, los dioses griegos (sí, tanto de sus "vidas" según los mitos griegos como de su relación con los seres humanos que le rinden culto. Es fascinante), etc. Estos libros cubren todos los apartados de una manera muy estructurada pero enormemente distraída: relaciones políticas y religiosas, vida diaria y acontecimientos especiales, la familia, el amor y el sexo, el campo y la ciudad. En ningún momento se hace pesado, eso os lo garantizo totalmente.

También he puesto al lado a "León el Africano", de Amin Maalouf (Ed. Alianza Editorial, colección "El libro de bolsillo", n.º 1.524). Una biografía imaginada por el autor de un personaje del que hay datos históricos. La obra es un recorrido vital por todo el Oriente y el Occidente en la época de la Reconquista.

"¿Y de qué me pueden servir?". Vale, ya sé que en los típicos Mangas y Animes de época o de fantasía no es que se maten por dibujar la vida cotidiana de sus personajes, sino que pasan lo más deprisa posible por ello, que lo importante es partirle la cara cuanto antes al Mago Negro Malísimo dela Muerte (y tirarle salivillas a la cara si el tío los tiene cogidos por el cuello). Además, en esos relatos todo está muy idealizado. Sin embargo, creo que una lectura de alguno de estos libros podría servir de inspiración para dar más densidad a vuestras historias. Y, aunque luego decidáis retorcer la información para hacerla más bonita o interesante, tendréis un punto de partida más sólido.





De los otros libros, "El Príncipe" de Maquiavelo es toda una guía sobre cómo componer gobernantes astutos, eficaces y cafres. Esta es casi una recomendación envenenada: se trata de una lección magistral sobre eso que llaman la "razón de estado", como para salir corriendo. Que cada cual saque sus consecuencias. La saga de Musashi, de Eiji Yoshikawa, es, a todos los efectos, un culebrón del medioevo japonés, y tiene la misma utilidad que las primeras recomendaciones. Lo menciono, más que nada, porque es fácil encontrarlo en librerías de saldo, y además no está nada mal.

Hum... Creo que ésta ha sido la recomendación cultural más desnaturalizada y trivializante que he hecho nunca. Pero en fin, ya se sabe que los Otakus no tenemos ningún remedio...

Robur: La Conclusión.

O, menos dramáticamente, un "cómo están las cosas" definitivo. Tras hablar con algunos de los lectores que siguen esta sección, está claro que el mayor obstáculo para poder hacer nada con el Proyecto Robur es el que poca gente sabe los pormenores del mismo. Lógico, puesto que se planteó en el número cinco del MangaZone. Una solución sería presentarlo de nuevo, pero se comería las cinco páginas habituales sólo con el texto muy pero que muy chiquitito ("¡Nooo! ¡No lo haga, Amo, moriremos todos!" "Igor, cierra la boca").

También podría segmentarlo en un apartado del Taller durante unas pocas entregas. Mis compañeros me matarían, pero es que todo tiene sus pegas. La otra solución es el enviar fotocopias del planteo a los interesados. En principio estoy de acuerdo, pero intentad juntaros para que no tenga que destrozar mi presupuesto, ¿olrrái? Si hay mucha demanda, procedería directamente a la republicación.

Hasta que haya reacción entre vosotros, congelo el tema definitivamente. Como adiós dulce y contento, nada mejor que el fragmento que nos ha confeccionado **Eva Martínez Sanchis** a partir de aquella propuesta en el MangaZone n.º 18. Para no haber conocido la sinopsis original de Robur en que se ha basado, no ha podido tener mejor puntería. Romanticismo a tope, tensión, y unos personajes intensos. Su título: "**La Rivalidad**".

La búsqueda había terminado. Tenía frente a él a su querida Anne, pero no era feliz. Un sentimiento tan antiguo como el amor le oprimía el pecho y nublaba su cerebro, provocándole reacciones tan insólitas y violentas que él mismo estaba espantado de lo que podía llegar a hacer por Anne. Jamás lo reconocería; sin embargo, en aquel instante, mientras Larry la rodeaba entre sus brazos y le mantenía sus menudas manitas, firmes contra el acero de la pistola, completamente ajenos a su presencia, a él se le comían los celos.

—¡YA! —gritó Larry, y Anne apretó el gatillo.

El impulso del disparo la hizo retroceder sin compasión, entregándola al cálido regazo de su improvisado maestro. El bote de melocotón en almíbar se arrastró por el suelo, mortalmente herido.

—¡Uf! Gracias. Por poco me caigo —le agradeció la hermosa doncella, mientras se ajustaba el mono dos tallas más grande de lo necesario.

—Esto pasa siempre las primeras veces. Ya te irás acostumbrando —le explicó el muchacho, sacando un pañuelo de su cazadora de cuero negra para que Anne se vendara la mano dolorida.

Robur explotó.

—Si molesto, me voy —propuso, a pesar de la mirada incendiaria que le dedicó a su rival, que revelaba su férrea resolución de no rendirse tan fácilmente.

—¡ROBUR! —exclamó la joven, alborozada. Le tomó de la mano y lo guió, toda orgullosa, hasta donde yacía la pobre lata, vacía y hueca—. ¿Has visto qué puntería? Ya soy toda una profesional.

—Anne, una chica como tu no debería aprender a disparar.

—¿Por qué no? —le inquirió, molesta—. Robur, no sé qué piensas de mí, pero no soy ningún adorno que se exhibe en un escaparate para deleite de los paseantes. Me gusta ser útil.

—Esto no es ningún juego, Anne. Es la guerra. No se trata de demostrar si estás tan capacitada como un hombre para poder luchar...

—Pues a mí me parece que lo has dejado bien claro —intervino Larry. Robur se volvió a él con una ferocidad mal reprimida.

—Esto ni te va ni te viene, así que cierra el pico.

—Te equivocas. Tengo mucho que decir. No estás enfadado con ella, ni conmigo, sino contigo mismo —le replicó con altivez.

—Pero, ¿qué demonios...?

—Sí, Robur. Porque no eres lo suficientemente hombre como para reconocer que eres un cobarde. Por eso le prohibes que luche. No quieres que te vea gimotear en el campo de batalla. ¡JA, JA, JA! —se burló de él, carcajeándose a pleno pulmón.

Anne miraba a uno y a otro, sin poder creerse aún que sus prácticas de tiro hubieran provocado una disputa de tal calibre.

El rostro de Robur se cubrió de una máscara oscura de odio, bajo la cual se ocultó su ego, ofendido hasta lo indecible. El joven, poseído por el monstruo de la ira, lo agarró por el cuello de la cazadora y lo atrajo hacia sí.

—¡Yo no tengo miedo! —le escupió a la cara.

—¡Robur! ¡Basta ya! —le pidió Anne, asustada del cariz que estaba tomando la discusión.

El otro, lejos de achantarse, le sonrió indiferente, mientras luchaba por desasirse de los dedos que le atenazaban sin piedad.

—Y a mí qué me importa —le soltó.

Robur aflojó la presión de sus dedos, desconcertado. Larry se liberó de un empujón.

—Lo que me preocupa es que no puedas proteger a Anne —afirmó, encañonándole con su índice directamente a la nariz—. Eso sí que es importante. Si le pasa algo por tu culpa, yo...

—Pero, ¿queréis decirme qué os pasa? Ya soy mayorcita y no necesito guardaespaldas —les interrumpió la chica, hasta el moño de escuchar tanta sandez seguida. Cruzó los brazos sobre su pecho y les miró con dignidad y reprobación.

—Lamento mucho el espectáculo que estamos dando, Anne. Perdona —se disculpó Larry con una caballerosa inclinación.

—Vale, acepto las disculpas. Pero que no se vuelva a repetir, ¿eh? —les previno, bromeando divertida y aliviada a un tiempo.

Robur no perdonaba tan rápidamente. Guardaría aquel amargo momento en su recuerdo durante mucho tiempo como un escapulario de espinas y hiel, de lágrimas escondidas que, más adelante, florecerían.

—Anda, vamos —le ordenó a la muchacha.

Esta le miró, sorprendida por su frialdad. Se encontró reflejada en sus ojos y le siguió, sumisa, comprendiendo sólo a medias lo que pasaba por su mente.

Larry los vio alejarse lentamente, mientras se confundían con el añil del cielo. Eran dos siluetas desdibujándose a cada paso, sus manos entrelazadas, él erguido y la cabeza de ella reposando sobrel el hombro de su compañero.

Una historia de Rosa María Carmona Plata



CAPITULO 13º: LA TELA DE ARAÑA

Las luces de neón del local "La Ballena" son las únicas que permanecen encendidas en la bahía Kah. El viejo Matt, su dueño, aún confía en su buena suerte. Después de cinco años de trabajo en su taberna, le es imposible abandonarla durante el invierno. Es como su niña pequeña, teme dejarla sola mucho tiempo.

Cuando hoy la puerta del local se abre no experimenta la menor sorpresa a pesar de que lleva un mes sin clientes y hacía dos días que todo su dinero se había agotado... era inevitable. Sus ojitos un poco vidriosos a consecuencia del alcohol se despiertan un poco y su cuerpo, rechoncho y torpe, se prepara para trabajar (porque dicen que el viejo Matt nunca considera malo un poco de trabajo cada mes).

—¿Está abierto? —pregunta la voz de una mujer desde fuera.

—Claro, claro —se apresura a decir Matt con cierta dosis de servilismo en su voz.

Dos figuras femeninas entran en la habitación.

—Adelante, adelante. Pónganse cómodas.

—Queríamos tomar algo caliente.

—Por supuesto, por supuesto. El ponche de "La Ballena" es famoso en toda la región.

—¿No hay gente por aquí?

—Durante el invierno no viene casi nadie. Sólo el viejo Matt, que no abandona su local.

—¡Ahí fuera el frío es insoportable!

—No es nada comparado con la temperatura que hará durante el invierno. ¿Les gustaría tomar algo?

—¿Qué te parece, Kate?

—No tengo apetito.

—Está bien, traiga sólo el ponche.

—En cinco minutos estará listo.

Mientras el anciano entra en la cocina, Minmei y Nova se sientan en una desvencijada mesita.

—¿Qué te parece? Es cómodo, ¿no crees?

—No he venido aquí para apreciar las comodidades de un viejo y destartalado barucho.

—Es simplemente cuestión de gustos.

—¿Insinuas que tengo mal gusto?

—No, en absoluto.

Los minutos de silencio se suceden monótonamente. La situación es un poco tensa. La aparición del viejo resulta un alivio. En sus manos trae una bandeja con dos tazas humeantes.

—Hummm, está exquisito. Tenía usted razón, su ponche es uno de los mejores que he probado. ¿Qué te parece, Kate?

—No está mal.

Una vez Matt se ha marchado, el silencio vuelve a reinar en la habitación.

—No quiero que te sientas incómoda por mi culpa, Kate.

—No sé qué quiere decir.

—Es lógico que estés molesta conmigo debido a la pelea que hubo entre tu padre y yo.

—¡Hipócrita! Lo sé todo. Mi padre, si es que puedo llamarlo así, me lo dijo. ¿Cómo fuiste capaz?

—Un momento, chiquilla, ¿qué es lo que sabes? ¿De qué fui yo capaz?

—No disimules. Lo sabes tan bien como yo.

—No comprendo.

—¿Con que no comprendes? Muy bien, yo te haré comprender. Hace veinte años en el hospital McRewert de Florida tuviste un bebé, un bebé que odiaste desde el primer momento que nació, un bebé que sólo implicaba una carga muy pesada para una muchacha que comenzaba a triunfar mundialmente con sus canciones y que apenas contaba diecinueve años. ¿Me comprendes ahora?

—No creo que tengas ningún derecho a hablarme así.

—¿No? ¿Crees que una niña que ha vivido sin el cariño de su verdadera madre no tiene al menos ese derecho? ¡Nunca te has preocupado de mí! ¡De tu hija! ¿Entiendes ahora por qué me incomoda esta situación? Sencillamente me es imposible tolerar tenerte enfrente de mí.

—¿Has terminado?

—No, claro que no he terminado. Hay infinidad de cosas que siempre deseé decirte, sobre todo desde que me enteré de la verdad. Te odio, te odio como nunca pude odiar a una persona. Eres el ser más despreciable que hay sobre la Tierra. No deberías haber existido nunca.

—¿Has terminado?

—¡Ah, ni siquiera te inmutas! Perfecto.

—¿Has terminado?

—Oidos sordos. No podría ser de otra manera. debería haberlo supuesto.

—Si ya lo habías supuesto, ¿por qué toda esta escena?

—Porque aún quedaba una llamita de esperanza dentro de mi corazón. Porque aún quedaba darte otra oportunidad. Porque una parte de mí no podía soportar seguir guardando la verdad por más tiempo. Por todas esas razones que día a día me empujaban a intentar buscarte para hallar una respuesta que te exculpase ante mis ojos.

Minmei reacciona con ardor.

—¿Crees que eso hubiera servido de algo? ¿Crees que aunque te hubiera explicado los motivos que me impulsaron a entregarte a Kylie me habrías perdonado? Nada de lo que te hubiera dicho te habría satisfecho porque no eres un juez imparcial. En realidad hace mucho tiempo que me juzgaste.

"Me apena que Kylie te lo haya contado, nunca debería haberlo hecho. Eras feliz a su lado, pensando que era tu padre. El te cuidó, educó y protegió como yo nunca hubiera podido hacer. El es la madre que yo nunca pude ser."

"No. No pienses más en mí como madre, no lo merezco. Tampoco creas que te odiaba, que me quise deshacer de ti por considerarte una carga. No es cierto. Hice, para bien o para mal, lo que creí mejor para ti. ¿Razones? Las hubo. Otra persona podría juzgarlas poco convincentes, pero para mí tenían el peso suficiente."

"Kylie te adoró desde el primer momento que te vio. Para mí él fue la solución perfecta, podía cuidarte como yo hubiera deseado. Al principio solía ir a verte a menudo, eras mi hija. me dolía que me llamases tía Minmei cuando lo que yo hubiera deseado era oirte pronunciar la palabra madre, pero me resigné a ello pues era yo, sin ningún tipo de coacción, la que lo había elegido. Un día Kylie decidió que lo más aconsejable sería que no te volviese a ver, estabas creciendo muy deprisa y adquirías conciencia de lo que sucedía a tu alrededor. Entre una madre y su hija siempre existe un vínculo especial, tu intuición infantil habría podido ser fatal."

"Tuve que dejar de verte. Incluso me enfadé con Kylie por no permitirme visitarte. Ahora comprendo que era por el bien de ambas. Desde entonces no volví a verte."

"Por qué al final te lo dijo es algo que no logro comprender. Lo siento con todo mi corazón. Sólo te aconsejo que olvides, olvida todo eso que sólo puede entristecerte y sé feliz. La felicidad es algo que todos debieran esforzarse por conseguir porque al final es lo único que cuenta."

"Maldíceme, ódiame, pero no permitas que tus sentimientos personales hacia mí interfieran en tu deber ni en tu felicidad futura. Ante ti se abre ahora la puerta de una vida que debes aprovechar. ¡Hazlo!"

Minmei ha terminado su largo discurso. Ni siquiera mira a Kate. la muchacha ha de solucionar su conflicto interior a solas.

—Oiga, por favor, ¿puede venir? —grita Minmei al tiempo que asoma su cabeza a través de la puerta que separa la sala de la cocina.

—Sí, ahora mismo estoy ahí —grita el viejo.— ¿Desean algo más?

—No, gracias. ¿Qué le debo?

—Son doce tecs.

—Aquí tiene.

—Pero señora, aquí hay...

—Shhh, quédese con el cambio.

—Le estoy muy agradecido, señora. Venga otra vez por aquí, la casa estará a su disposición.

—Y usted vaya a la ciudad a comprar algo de abrigo. No se debe confiar.

—Descuide, descuide.

—Bueno, Kate, me voy. Aquí tienes el bolígrafo que me has prestado.

—¿Bolígrafo? ¿Qué...? ¡Ah, sí, el bolígrafo! Gracias por todo.

Fuera ha comenzado a llover. Minmei corre a toda prisa en dirección hacia su vehículo. Su rostro aparece mojado por la lluvia, por una lluvia ligeramente salada.

—Teniente Crystal, el Capitán Malo la llama a su presencia.

—¿El Capitán Malo?

—Sí, Teniente. A ser posible inmediatamente.

Crystal no se hace repetir la orden. Aunque sus problemas personales han adquirido prioridad durante los últimos días, su deber para con el Ejército es más importante.

—¿Me quería ver, señor?

—Sí, Teniente. Tenga la amabilidad de tomar asiento.

—Señor...

—El asunto que quería que tratásemos es un poco delicado. Por ellos le advierto de antemano que posee entera libertad para expresar sus opiniones.

"Los hechos se remontan mucho tiempo atrás. En el año 2.053 se creó una asociación pacifista llamada S.A.M., y su objetivo era acabar con el sistema que la O.T.U. había impuesto en el planeta. Los medios que empleó en un principio fueron la manifestación y la huelga; al no obtener resultados positivos por ese camino, optaron por el terrorismo y el sabotaje."

"Su centro de atención fue la U.R.S.S. y el extrarradio de Witoka; desde hace un mes, sin embargo, hemos detectado actividades sospechosas que nos han alertado de un nuevo interés por nosotros."

"Con el objeto de agilizar la investigación hemos creado un cuerpo auxiliar de ayuda a la policía militar. Su nombre es Juno. Juno está compuesto por oficiales capaces y decididos. Todavía no son muchos en número. Por todo esto, sus obligaciones se han ido multiplicando y, a falta de voluntarios, dado su carácter secreto, nos hemos visto en la necesidad de seleccionar nuevos integrantes para el cuerpo."

"Usted, Teniente Crystal, es una de nuestras más firmes esperanzas. Su expediente es inmaculado, y su cualificación perfecta. ¿Querría ser miembro de Juno?"

Lucy no dice nada. Después de un breve intermezzo sus labios empiezan a moverse.

—¿Me concede usted entera libertad para manifestarle mi opinión?

—En efecto.

—Creo que se equivoca eligiéndome para ella.

—¿Por qué?

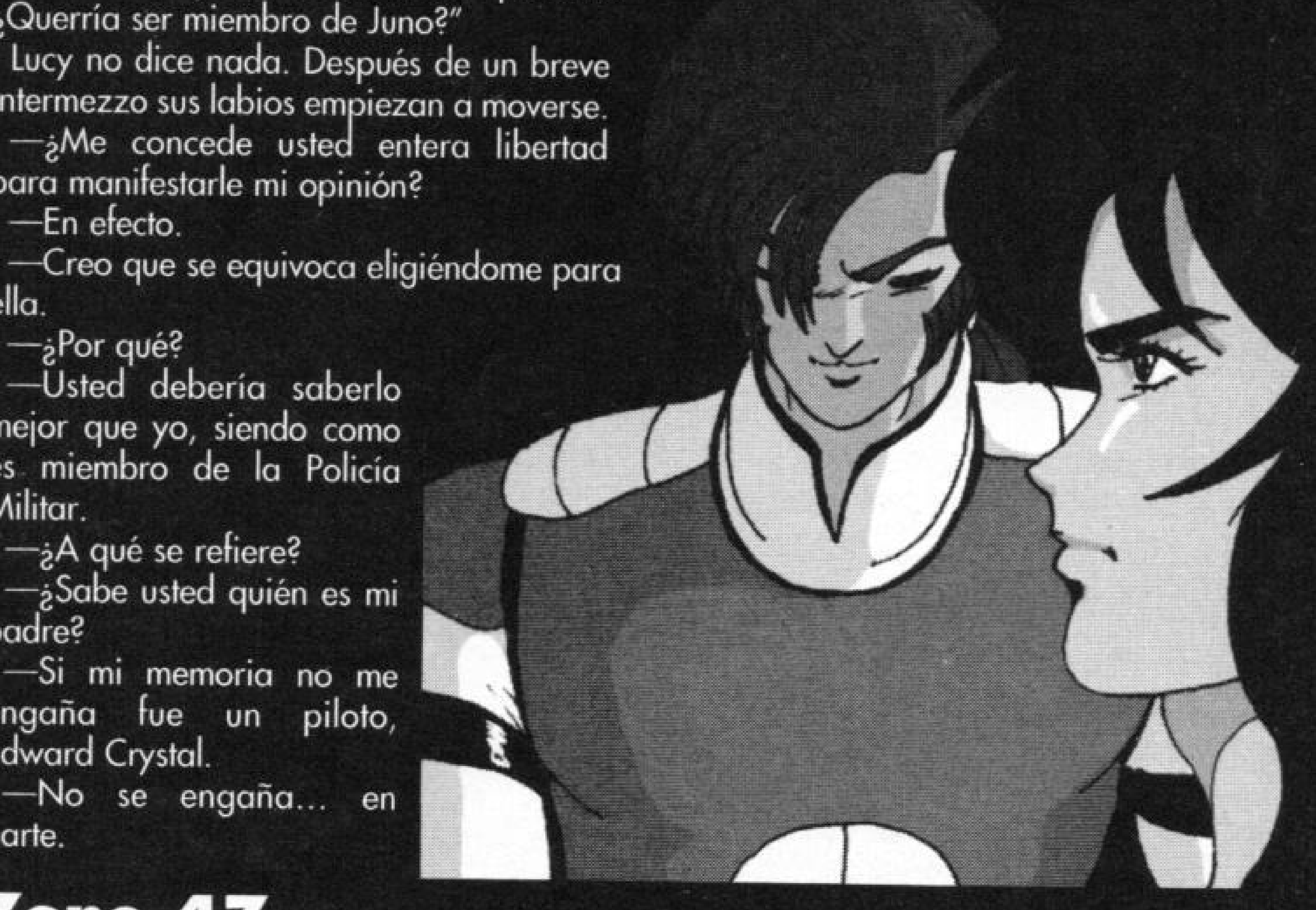
—Usted debería saberlo mejor que yo, siendo como es miembro de la Policía Militar.

—¿A qué se refiere?

—¿Sabe usted quién es mi padre?

—Si mi memoria no me engaña fue un piloto, Edward Crystal.

—No se engaña... en parte.



—Le ruego que se explique mejor.
—Es cierto que mi padre fue un piloto militar, pero es falso todo lo que públicamente se conoce respecto a su muerte. Mi padre no murió en un accidente aéreo, él fue muerto ante la sede de la O.T.U. en Nueva York, cuando lideraba un grupo de manifestantes que usted ha denominado "facciosos pacifistas".
—¿Cómo se ha enterado de eso?
—Los medios son lo menos importante. ¿Piensa que los terroristas han intentado comunicarse conmigo por ser yo la hija de su antiguo líder? ¿Pensaba que iba a descubrir un "doble juego"?
—Me parece, Teniente, que está usted demasiado ofuscada. ¿Quién le ha metido en la cabeza toda esa fantasía sacada de una película de espías? Usted ha sido sincera conmigo, ahora es mi turno de hablarle con franqueza: ni por un momento hemos dudado de su integridad. Como le he dicho antes, y como le vuelvo a repetir, la consideramos ideal para esta misión.
—¿Podría pensarlo?
—Está bien; mañana quiero tener su respuesta definitiva.
—No se preocupe, la tendrá.
—Puede retirarse.
Después de saludar militarmente al capitán, Crystal sale de su despacho. El camino de regreso a su habitación se le hace sumamente largo. Inesperadamente, recuerda una frase de Shakespeare: "malgasté el tiempo, ahora el tiempo me malgasta a mí". Inactiva no puede conseguir nada. Por el contrario, dentro de Juno podría enterarse de la verdad.

En la enfermería, los tres pacientes ya están casi recuperados. Sienten ganas de poder volver a pisar el exterior. Como todos los soldados, anhelan actividad.
—Por favor, enfermera, dígale al doctor que necesitamos salir fuera a respirar aire puro. Llevamos aquí demasiado tiempo.
—No se excite, eso no le conviene.
—Me da igual lo que me conviene o no. Sólo sé que si tengo que estar en cama una hora más, me va a dar un ataque.
—Cálmate, Sweezy.
—Es que no lo puedo soportar más, Primrose.
—Calmáos ambos —es el Capitán Hunter el que les reprocha ahora su comportamiento—, es el doctor el que debe decidir.
Primrose y Sweezy no objetan nada a su superior; están asombrados de que haya hablado.
—Por favor, señorita —dice dirigiéndose a la enfermera—, dígale al doctor que necesito verlo con urgencia.
Diligentemente, la enfermera sale de la sala.
—A mí lo que de veras me apetece es ir a ver a mis padres, y a mi hermana —interviene Primrose.
—No te hagas demasiadas ilusiones, amigo.
—¿Por qué, Swee?
—Tal como están las cosas no veo posible un permiso. ¿Qué opinas tú, Rick?
—Es arriesgado hacer conjeturas, ¿por qué no van a dárnoslo? Al fin y al cabo nos lo merecemos.
—¿No tienes interés en ver a nadie, Rick?
—Todavía no lo sé.
—¿Y tú, Swee?
—Yo tenía una novia...
—Ja, ja, ja, la eterna canción: yo tenía...
—No seas majadero, Primrose.
La puerta se abre y el doctor entra en la sala.
—Hola, señores, ¿qué tal se encuentran?
—¿Cuándo vamos a poder salir de aquí, doctor? —pregunta Sweezy.
—No se preocupen. En términos médicos si recuperación está siendo rápida. Muy pronto serán libres para ir donde quieran.
—Doctor...
—¿Sí, Capitán Hunter?
—A mis hombres y a mí nos gustaría dar una vuelta por el exterior. Desde que llegamos no hemos tenido tiempo de respirar aire puro.
—¿No será que necesitan sentirse útiles y activos de nuevo? Está bien, pueden salir hoy al jardín del ala norte.
—¡¡¡Hurrahhh!!!
—Quiero comunicarles otra cosa. Hemos recibido muchas llamadas preocupándose por su salud, ¡son ustedes vitoreados en más de medio mundo! Se han publicado artículos sobre su hazaña que los han lanzado a la fama.
—¿De veras? ¡Soy famoso! ¡No me lo puedo creer!
—¡Calla de una vez, Swee!
—La enfermera Anderson les acompañará...
—¿De veras cree que es absolutamente necesario el que nos acompañe una enfermera? ¡Imagínese lo que dirán nuestros compañeros!
—Ja, ja, ja... No se preocupe, Cabo Sweezy, hay cosas que no se echan en cara cuando uno está convaleciente. Bien, caballeros, ya es hora de que se marche, disfruten al máximo de esta primera "salida".
Casi inmediatamente después de que el doctor haya abandonado la estancia, tres figuras sentadas en sillas de ruedas abandonan la enfermería. La tarde es seca y otoñal. El jardín aún permanece iluminado por los rayos del sol, pero su tenue reflejo en la superficie de un pequeño estanque revela que no pasará mucho tiempo antes del ocaso.
—¿No es maravilloso, chicos? En días como estos uno siente la necesidad de dar las gracias por cuanto sus ojos tienen la dicha de contemplar.
—Es cierto, Swee. Tenemos la inmensa suerte de volver a ver la luz del sol. Pero, ¿a costa de qué? ¿Cuántos murieron sin volver a experimentar la caricia de la brisa marina o la ternura de un amanecer? ¿Cuántos confiaron a ciegas en un Capitán que les llevaría a la muerte?
—Eres un desagradecido por consentir que en tu pecho aniden esas ideas de autocompasión y lástima.



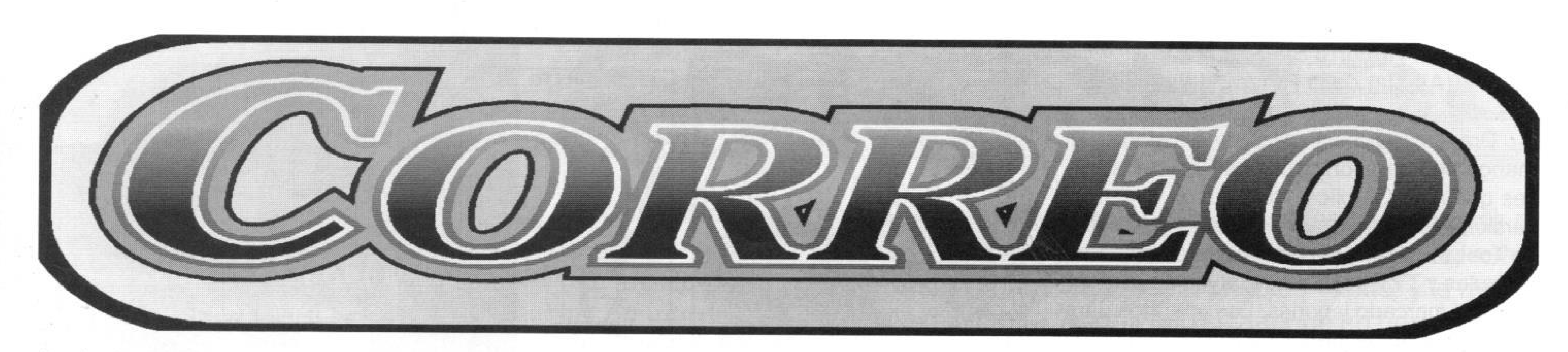
Sorprendidos, los tres hombres giran en sus sillas. De pie, enfrente de ellos se encuentra la persona que de forma tan indignada hablaba hace unos segundos. Su postura indica que se ha detenido de manera casi involuntaria, no pudiendo reprimir la frase de reproche que lanzara. Sus ojos reflejan amargura, pero sus labios son firmes y decididos.



—¡Eres tú!
—Sí, soy yo, Rick. Cuando nos separamos no nos dijimos adios definitivamente. Sabes que dejaste aquí a una amiga, una amiga que estaba segura de que regresarías. una amiga que no puede soportar oír de tus labios tantas palabras de aflicción. Existen muchas razones que justifican tu presencia aquí. Si te autocompadeces, tanto sacrificio habrá sido en vano.
Aunque su voz es serena, sus ojos brillan intensos y sus mejillas aparecen cubiertas de un leve rubor que realza su singular belleza.
—Ahora no puedes rendirte. Se lo debes a muchos. Tu vida dejó de pertenecerte desde el momento en que te entregaste a esta causa. Si quieres de verdad ser fiel a todo cuanto en el pasado fue importante para ti, no te rindas.
—Pero, ¿es posible que seas precisamente tú quien me reproche abandonar? Tú, que luchaste por hacerme olvidar el Ejército, tú para quien todas las cuestiones de honor eran vanas comparadas con las exigencias personales, tú que nunca entendiste mi vocación...
—Han pasado veinte años, Rick. Veinte años... y te puedo asegurar que no han pasado en vano. Ya no soy aquella chiquilla adolescente que fantaseaba con la vida. Soy una mujer que comprende, aunque tarde, que no hay nada tan excelso ni encomiable como tener una meta. Una mujer que te admira por ser como eres y que te suplica que no cambies, ni te dejes arrastrar por la desesperación que no conduce a ninguna parte y que acabará por destruir a ese excepcional ser humano que llevas dentro de tí.
—Pero, tú no sabes...
—Sí, lo sé. La muerte del ser querido es la prueba más dura de soportar. Por ella, es por ella por quien tienes que luchar y vencer en esta batalla contra ti mismo.
Durante unos instantes cuatro figuras conservan estáticas posiciones unas frente a otras. El silencio es absoluto.
—Ejem, Capitán, Primrose y yo estamos un poco fatigados. Creo que tanto aire puro ha excitado en demasía nuestros corazones. Si no le importa iremos bajando hasta la enfermería.
Minmei continuaba de pie ante Rick cuando diez minutos más tarde la enfermera Anderson se presentó para indicar al Capitán que el relente de la noche era perjudicial para su salud. El aún no había podido mirarla directamente a los ojos.
—Lo siento, Rick. Siento haber venido a verte. Debía haber recordado que mi presencia podía hacerte revivir de nuevo el pasado. No volverá a ocurrir. Cuídate.
Desde su silla Rick alzó la vista, alcanzando sólo a contemplar el lánguido movimiento de la seda de su falda cuando finalmente desapareció en la distancia.

Escuchando a las estrellas nos podríamos percatar de cuán grande es el saber que ignoramos. La insignificancia de nuestra vida en comparación con la antigüedad del Universo podría volver loco al hombre si alguna vez analizara en profundidad su sentido, pero gracias a la ironía humana somos capaces de pasar por alto aquello que en su más pura comprensión nos arrastraría hacia la desesperación.
¿Quién no se ha detenido alguna vez a contemplar un fenómeno único? ¿Quién no ha apreciado en alguna ocasión la extraña belleza que encierra lo desconocido? ¿Quién no ha deseado alcanzar lo inalcanzable, comprender lo incomprensible o, sencillamente, ser el no-ser?
Son muchas las extrañas preguntas que pueden asaltar al cerebro humano en un momento de lucidez. ¿Lucidez? ¿Es que el hombre es un ser lúcido? No, los momentos de lucidez en la vida del ser humano son escasos y si se multiplicaran llevarían al hombre a su autodestrucción, tal es la fuerza que la evidencia tiene sobre la existencia humana.
El Teniente Blakeney del Vigésimo Primer Escuadrón está al mando de la torre de control del SDF-3 en el ala oeste. Le ha sido ordenado informar sobre la posición del enemigo cada hora, de ahí que mantenga una estrecha vigilancia sobre los soldados que se encuentran a su cargo, cada uno al frente de un monitor que refleja datos de vital importancia para la seguridad del planeta.
Su reloj marca las 5:30 a.m. mientras se acerca a uno de los ventanales de la torre. Sus ojos se recrean en la infinitud de lo que contemplan, al mismo tiempo su intuición de soldado le advierte del peligro que dicha belleza encierra.
—¿Hay alguna novedad, Cabo Andersen?
—No, Teniente. Mi monitor no señala nada anormal.
A pesar de la confirmación, Blakeney presiente que algo no marcha como debiera. No se fía de los rastreadores espaciales ni de los satélites de largo alcance. Siente que el invisible enemigo está anudando un cerco en torno a la Tierra del que jamás se podrá liberar.

FIN DE LA PRIMERA PARTE
(Septiembre 1.990)
Rosa María Carmona Plata



Por fin hemos podido sacar de nuevo tres (3) págs. para Correo, que ya venía haciendo falta (¡¡basta, Juan, deja de llorar y balbucear esas tonterías sobre más páginas para el Taller y siéntate y cállate y nomesupliquesquemerompeslacamisaymelallenasdemocos y que te doy, ¿eh?!!), y de nuevo voy a aprovechar esta disponibilidad de espacio (bueno, yastá bien, que alguien lo arrastre fuera de aquí y que traiga un mocho, peroseráposibleporDios) para publicar íntegra una carta que he encontrado por pura casualidad mientras ojeaba parte del correo antiguo. En su momento, tras leerla, pedí que se contestara personalmente, pero parece que algo falló. Así que ahora me aseguro personalmente de que se haga. Confieso que cuando la releo se me sigue cayendo la cara de vergüenza como la primera vez, y también que del mismo modo no puedo evitar la risa (por el contenido, no por el motivo). Y juro que leemos TODAS las cartas que recibimos, pero de verdad que son muchas y no podemos contestar ni la décima parte, aunque siempre intentamos contestar a todo el mundo al menos una vez. También aprovecho para rectificar algunos datos que han aparecido mal en anteriores números: Eva Martínez Sanchis –C/Chiva nº 19, Francesc Gallego –C/Gaudí, 30 1º, José Francisco Ledo Gutiérrez (no Pan Tierno, Santiago, megatorpe, no te rías).

En fin, Miguel, aquí va nuestra pública penitencia. Gomen ne!

¡Hola!, soy Miguel, soy el tío ese que dijo que Ai Amano no lleva bragas debajo de las mallas o algo de eso, no me acuerdo muy bien de lo que dije. Bueno, el caso es que estando yo en mi gentil hogar he recibido la llamada de mi amigo Pablo que acababa de regresar de un viaje a Alicante con su familia, y mientras su familia daba un paseo por el Paseo Marítimo (bueno, digo yo... no estoy muy seguro) (valga la redundancia) él se acercó a Ateneo (tienda especializada por la que tanto él como mis amigos nos abastecemos) y compró el número 14 de MangaZone (por cierto, yo no tengo ni el 13 ni el 14... ¡dita sea!, ya me estoy empezando a cansar de vivir en un sitio donde no hay ninguna librería especializada...). En este número viene publicada una carta que Pablo mandó (por cierto, es la 3ª carta que manda y...). Con esto quiero decir que supongo que me estáis empezando a tomar manía y, cuando llega una carta mía, entonces, rápidamente cogéis la primera cerilla y ni cortos ni perezosos le prendéis fuego con toda la alegría del mundo, sin saber que dentro de ella puede haber algún dibujo que después de haber sudado sangre lo mandé a la revista que pensé que sabría apreciar mi arte (¡¡oh!!), o quizás, en vez de prenderle fuego, cogéis la carta y la utilizáis para limpiar vuestro 486 (por lo menos, ¿no?... o es que usáis un 286 para maquetar vuestra "revista") porque pensáis que la basura sólo sirve para limpiar más basura, o quizás las usáis (sí, las usáis, porque no me dirás que con todas las cartas que os he mandado a vuestro FANZINE no se podría realizar un Shonen Jump) de paño para limpiar alguna bebida derramada en la mesa mientras el equipo descansa y encarga el duro trabajo a los de la redacción Neko que además de realizar su prestigiosa revista tienen que hacer el trabajo de unas personas que se ven incapaces de realizar "tanto" trabajo. No, qué digo, si ahora que me acuerdo, el otro día vi una carta mía en la que iba incluida una bomba, claro, utilizáis mis cartas con mi remite para vengaros de vuestros enemigos, de modo que el culpable de la muerte del afortunado soy, cómo no, YO.

Aunque lo más probable es que cuando una carta llega a vuestras manos la usáis para limpiaros la tinta que habéis utilizado para hacer vuestra «revistilla», porque vuestras manos no se pueden limpiar con un jabón cualquiera debido a los gigantes callos de vuestras manos que destrozan, desintegran el jabón (aunque los callos supongo que no serán de "trabajar"...). Bueno, en fin, el caso es que no salga nada de lo que yo escribo porque si no la revista a la que he mandado la carta perdería indudablemente índices de venta o en el peor de los casos sólo las ratas comprarían ese ejemplar en donde uno de los suyos sale diciendo tonterías. En fin, os quedaréis descansados al oír que no volveré a escribir más, supongo que es un gasto inútil de tinta de impresora para que después de imprimir la carta se tire a la papelera más cercana hecha un avión de papel...

Por lo visto, no soy bien recibido en ninguna de las revistas a las que he escrito, por lo que se ve que las ratas miserables como yo sólo nos merecemos la muerte... incluso he llegado hasta el punto de querer quemar toda mi colección de mangas, pero resulta que no tenía suficientes cerillas para ello. En fin, como he dicho anteriormente, no soy bien recibido en las revistas que se atreven a poner en duda mi innegable poder para el dibujo, pero como se suele decir, el que ríe el último ríe mejor, o algo así, bien, supongo que no seré el último, o quizás sí.

Espero que no os lo toméis a mal porque quiero que me respondáis unas preguntas que tengo en duda desde hace tiempo. Bueno, no voy a enrollarme así que, si sois capaces de responder hacedlo, o si no lo sois... retiraros de este mundillo del manga. Bueno, allá van las preguntas:

1ª Sabéis ésta: respecto a Dragon Ball, ¿qué significa Metamoru?... ¡qué!, pille total, ¿eeehhh?

2ª Otra de Dragon Ball: ¿qué le pasa al diabólico Bu cuando recibe la terrible explosión que le propina Vegeta? ¡qué!, otro pille más total todavía, ¿eh?

3ª De Dragon Ball: ¿sabéis el número, nombre y forma de los androides de la OVA nº 10 de Dragon Ball?

4ª y última: ¿Cuál es el argumento de la genial obra de la que han aparecido tres tomos recopilatorios cuyo nombre es DNA²?

¿Qué os han parecido? ¡A que no tenéis suficientes OVAs para responder a las cuatro preguntas con sus pelos y señales! La verdad es que no creo que seáis capaces de responder a mis geniales preguntas. La verdad es que no sé cómo mando unas preguntas tan difíciles a unas personas así. Además, no me acordaba, mi carta es imposible que salga publicada, no podré saber de lo que sois capaces con tal de no quedar en ridículo, ja.

Bueno, y una vez me he desahogado, me voy a cenar que son casi las 11 de la noche, la verdad es que no creo que me publiquéis la carta por dos razones:

1ª Por seguir la tradición de no publicar ninguna carta que llegue de manos de Miguel.

2ª Porque no tenéis los suficientes OVAs de publicar una carta en donde os pongo más verdes que un camaleón. Quiero decir que no sois capaces de publicarla porque no queréis que los demás lectores de esta humilde «revista» se enteren de que no todo son piropos y preguntitas inútiles. Lo que quiero decir es que no la queréis publicar porque tenéis miedo a que otros lectores con los suficientes OVAs hagan lo mismo que yo.

Bueno, hasta aquí llega mi carta, es hora de ir a cenar que llevo aquí pegado desde las 9:30 de la noche y son las 11:01. Espero que mi carta os haya llegado al corazón, supongo que sabréis entender mis quejas... saludos, besitos, y todo eso que se suele decir al despedirse... no os canséis mucho (no, si cansarse estos por hacer la «revista» esa que no sé ni cómo se llama...) y sobre todo sed fieles al manga, ¡¡¡ja, ja, ja, ja, ja, ja, ha, ha, ha, ha...!!! ¡espero que la publiquéis, ja, ja, ja, ja, ja, ha, ha... nada más con pensar que me vais a publicar la carta nº 17 de mi lista me da ja, ja, ja... una risa que me parto el espinazo ¡¡¡ja, ja, ja... ja, ja... ha, ja, ja, ja...!!!

Me voy... ¡que os den p...! digo que lo paséis bien!

(espero que no la toméis conmigo, es que he tenido un mal día y... he querido gastaro una broma pesada..., pero lo de las cartas es verdad... es que... bueno, digo que lo demás es una broma y que hacéis la mejor revista de manga del país, seguid así, no os canséis mucho y hasta dentro de poco... por cierto, lo de los puñetazos en los ojos te los das tú en el "esfínter cardias", ¿vale, Alejandro Maicas?...)

(Cuando mi carta llegue a la redacción, las preguntas que os he hecho las podrá responder hasta Mariah Carey, se escribe así, ¿verdad?)

Adjinto dibujo original de Street Fighter II... ¡¡Por favor, publicadme el dibujo... si queréis no me publiquéis la carta, pero el dibujo sí...!! ¡¡¡POR FAVOR!!! Publicadme el dibujo... por favor... publicadme el dibujo... mira, prefiero que me publiquéis antes el dibujo que la carta (si es que se le puede llamar carta)... ¡¡¡por faaaa!!!..., bueno, si son las dos cosas mejor,... pero, si dudáis... ¡¡publicadme el dibujo!! Por cierto, tengo un dibujo del SF II a todo color, si estáis interesados en verlo hacédmelo saber, lo he hecho y pintado yo... bueno, me voy... adiós.

Por cierto, menos mal que Pablo preguntó el significado de koko, soko y asoko, porque vamos, las cartas que habré mandado yo con esa pregunta... Bueno... me voy... espero leeros pronto en el MangaZone 27 por lo menos, porque cuando mi carta llegue allí... ¡MATANE!... ah, mi cumpleaños es el 4 de septiembre... ¡Tayoobi Omedetoo Mickel san! ...gracias, gracias...

Esta carta nos la envió Miguel Pradas Ruano, de Almansa (Albacete) el 17-8-94. Espero que todavía siga leyéndonos o al menos que alguien que lo haga se lo diga. El dibujo no estaba. Por cierto, que también he encontrado otras siete, incluidas las primeras que nos mandó pidiéndonos los MangaZones 1, 2 y 5, a lo que no respondimos porque no había posibilidad de atenderte. Dado que ahora prefieres el Neko (eso sí que me dolió), no sé si todavía estarás interesado, o si los habrás conseguido ya por tu cuenta. Por favor, envíanos una carta diciéndonoslo, que se acerca el invierno y no nos queda butano, y además tenemos las manos muy sucias de tinta y el jabón no la quita. Con lo bien que vuelan...

The JavHunter, o JJ, o Javier, o como queráis

(y los demás, no os aprovechéis, que por mucho que despotriquéis no vais a conseguir que os publiquemos la carta íntegra; ésto ha sido algo fuera de lo normal, para hacernos perdonar por no haberle respondido en dos años, y además no es el único caso)

Roberto Samper Marti (Albalat de la Ribera, Valencia)

Dragon Ball ha finalizado, en efecto. El manga de Akira Toriyama hace ya varios meses que no se publica. Continuará, eso sí, la versión animada de la mano de los guionistas de Toei, tanto en la serie de anime como en las películas y TV Specials que vayan apareciendo en el mercado japonés. Los aparatos para hacer back-up de juegos de SFC son ilegales y vienen de Taiwan. El mío me lo vendió un ser no etéreo, homínido, con gorra, bambas deportivas y bolsa del Corte Inglés con joystick. En lo que se refiere a los títulos y autores de la sección del manga erótico, Javier ha recibido vuestras peticiones en masa y me dice con espuma en la boca y la boca torcida por una mueca de desesperación que incluirá un anexo en un próximo artículo, dando referencias de todos ellos.

Jose Manuel Robledo Tiedra (Torrejón de Ardoz, Madrid)

No sé cómo estará la cosa en otras publicaciones, pero en MangaZone hemos intentado no dejar a nadie tirado. De todas formas, si alguien tiene alguna queja del trato en esta revista o donde sea, la culpa la tienen siempre dos personas: Santiago Forés o Salman Rushdie.

El diseño de personajes de *Saint Seiya* lo realizó una artista llamada **Miki** de nombre. No me acuerdo del apellido, pero te prometo que te lo buscaré para el próximo número. Realizó el diseño de personajes de la serie a partir de cierto punto, aunque su colaboración como animadora desde el comienzo siempre dió su toque característico a los personajes de este genial anime. Ha relizado idéntica labor en la OVA *Fuuma no Kojiro*, basada en otro popular manga de **Masami Kurumada**, en la OVA de *Babil Nisei*(basado en un clásico de **Mitsuteru Yokoyama**) y en *Burai*, que no es un anime sino un videojuego para PC Engine. En cuanto a la edición española de Saint Seiya, sólo se ha publicado hasta el volúmen 18. Faltan, efectivamente, 10 tomos correspondientes a la saga de Hades. **Masakazu Katsura** ya ha finalizado *D.N.A.²*, que consta de 5 volúmenes. Después ha realizado *Zetman*, de 1 volumen unitario, y ahora está dibujando *Shadow Lady*, la cual lleva poco tiempo publicándose en el Shonen Jump.

Slam Dunk es el nombre que se le da a una modalidad de mates, además de ser el nombre del concurso de mates del All-Star anual de la NBA.

Las páginas de un manga que se dibujen en color aparecerán en blanco y negro en los volúmenes normales. Si se hace una edición de lujo, sólo allí se publican en color. Si no, también pueden aparecer las páginas en color en un libro de ilustraciones publicado por la misma editorial.

Y con respecto al sexo de Kaioh Shin, los de Planeta lo han traducido mal, es un hombre. Tiene "chinko". Relájese, joven. Por el final de su carta deduzco que usted está un poco frenopático y gasificado, jaj, jej, gajjj...

Mercedes García Ruá (Gijón, Asturias)

No. Antena 3 no emitirá *Sailor Moon S* porque les vence (si no lo ha hecho ya) el plazo de caducidad de los derechos de emisión. Así que casi da igual que los episodios estén o no doblados.

Touch ya no se publica más en castellano porque las ventas no son las suficientes. No hay que darle más vueltas. Y lo mas probable es que no se publique otro cómic de **Mitsuru Adachi** a no ser que pasen el anime correspondiente por la tele y sea un éxito.

Si quieres hacer artículos para el **MangaZone**, puedes enviarlos y si están bien redactados, son originales y nos gustan, los publicaremos. De todas formas, si los lectores queréis hacer artículos, procurad que sean de temas innovadores y no muy extensos. Si podéis no inventaros ningún dato, mejor, y si tenéis fuentes de información para contrastar los datos, mejor aún. Nunca manuscrito: es mejor a máquina si os es absolutamente imposible hacerlos con un ordenador y grabarlo en un fichero de texto de cualquier formato, con preferencia hacia tratamientos de texto de Mac y PC.

Y muchas gracias por la tarjeta de *Sailor Moon*. La hemos colgado en la pared para que la vean todos.

Dibujo (o historia) original de Jose Manuel Robledo Tiedra



Dibujo original de Jeff Kristian Dolor

Jose Francisco Ledo Gutierrez (Vigo)

Con las portadas nos hemos calentado mucho la cabeza y hemos procurado que sean de mejor calidad, además que lo del logotipo ya hacía falta. Por cierto ¿qué te pareció la portada de *Street Fighter II* del nº 18?

En el Anime Grand Prix las listas de votos no tienen un máximo, así que si hay personajes con un solo voto, ahí están.

La canción "Yuzurenai Onegai" de *RayEarth* es el genérico de la serie, por lo que debería encontrarse en cualquier CD de su banda sonora.

Las revistas mensuales NewType y Animage están dedicadas a todas las series y publicos, aunque dan mayor énfasis a las series de las editoriales a las que pertenecen, lógicamente, aunque suelen ser bastante imparciales. *Promesa* de **Keiko Nishi**, es un álbum que en Japón no existe. Simplemente se han escogido tres historias cortas de la autora y se han recopilado en un álbum. En Japón hay varios volúmenes de historias cortas, autoconclu-sivas. Ahora mismo no sé si **Nishi** ha realizado series regulares. En el próximo número lo pondré, prometido. It's a promise (¿lo cogéis?).

El OVA de *K.O.R. Special Music Version* es una recopilación de las canciones más conocidas de los CDs con las imágenes de la serie y los OVAs formando una especie de videoclips.

Luis Díaz Martínez (Granada)

Muchas gracias por las felicitaciones, pero si vieras mis artículos antes de que Javi les ponga todas las tildes que me dejo no dirías que sé tanto.

En Madrid, Barcelona o Valencia no se proyecta anime en pantalla grande más que muy de vez en cuando en festivales y muestras de cine.

Para comprar CDs puedes encontrar en nuestras páginas publicidad de tiendas especializadas a las que preguntar.

Lo lamento, pero leer en castellano *Sesame Street* y *Shin K.O.R.* (la continuación del cómic, en novelas) no será posible a menos que los aficionados os juntéis y lo pidáis. Según las palabras de los responsables de Manga Vídeo que acudieron al salón del manga en Barcelona, la segunda OVA de K.O.R aparecerá dentro de poco. Para encontrar volumenes italianos en España, hay que acudir a una tienda especializada de los importe.

No es probable que llege hasta nuestros lares la serie de *Vampire Princess Miyu*, y tras el semi-fracaso de *Touch*, lo más seguro es que no se publique de este autor nada más. Pronto comentaremos, para aplacar tu sed lupinística, la película *Lupin III: La Conspiración de Fuuma*. Don't worry, be pijo.

Alejandro Cintas Sánchez (Peñarroya-Pueblonuevo, Córdoba)

Gracias por las felicitaciones, nos llegan al alma. En cuanto a las críticas "constructivas", vayamos por partes:

En cuanto a lo de las ilustraciones originales para las portadas, sí es cierto que venderíamos más si las hiciéramos así, pero también dejaríamos de dar la oportunidad a todos los que dibujan para nosotros (vale que no son Shirow, pero sólo por la ilusión y el trabajo que ponen ya lo merecen), y siempre que el resultado tenga un cierto nivel de calidad, tienen preferencia; a fin de cuentas, también venderíamos más si dejásemos recaer el peso de la revista en Dragon Ball, y no lo hacemos (aunque Santiago intenta convencernos por todos los medios de que hemos de ser más comerciales)... en fin, esa es la política de la casa. Los demás que hagan lo que quieran y puedan. Yo prefiero que te compres el MangaZone por las memeces que escribimos que porque en mi portada sale un dibujo original de Goku o de DNA² o de cualquier otra serie de éxito, y si eso implica que pierdo el triple de ventas... pues qué le vamos a hacer.

No creo que la solución para aumentar las ventas pase por bajar la calidad y el precio. Es normal que con el aumento de la oferta muchos posibles lectores se decanten por productos más acordes con sus gustos, pero hacer lo que propones creo que sería negativo. Si te dijera lo que realmente ganamos después de pagar gastos, te reirías, pero al menos aún no perdemos demasiado dinero, y a mí la revista me gusta mucho más con este papel.

Tu idea de un "checklist" de novedades en las Noticias España no es mala, pero si te fijas, en este mismo número no ha quedado sitio ni para poner fotos, así que ya me explicarás cómo metemos además un listado. De todas formas, todas las editoriales anuncian de sobra sus novedades en sus propias colecciones, así que con que sigas alguna ya te enteras a lo mejor antes incluso que nosotros.

El mes de publicación dejamos de ponerlo porque nos cansamos de llorar cada vez que le poníamos Marzo/Abril al número planeado para Febrero. De todos modos, como no solemos usar decimales, para saber si hay algún número entre el que te compras y el último que tenías, con mirar los números y ver si son consecutivos puedes llegar a deducirlo (sé que es duro, pero tengo noticias de gente que lo ha llegado a lograr) dice Santiago que diga que es broma.

El artículo sobre mitología está en preparación, y el del sistema educativo japonés lo habrás leído ya en nuestro nº20 (¿o es que no te gustaba la portada y buscaste otro con dibujo original? también dice Santiago que diga que es broma).

Y sí, la censura de televisión y sus contradicciones sigue demostrando (como me ha dicho mi madre toda la vida, mientras me acariciaba tiernamente la cabeza) que el ser retrasado mental no implica no poder acceder a puestos de responsabilidad. Y si no, que se lo pregunten al Sr. Gump.

En cuanto a lo del Taller, no tendrás que esperar más, Macross Alternativo finaliza en este número. Y Juan dice que la sección está abierta a cualquier tipo de historias, no sólo Robur, así que ya tienes tu oportunidad. Y que lo de los monográficos sobre autores, que qué pasa, que si no has visto los de Miyazaki o Mikimoto, y que si eso no te parece lo suficientemente monográfico.

Un saludo.

Luis Alís
The JavHunter

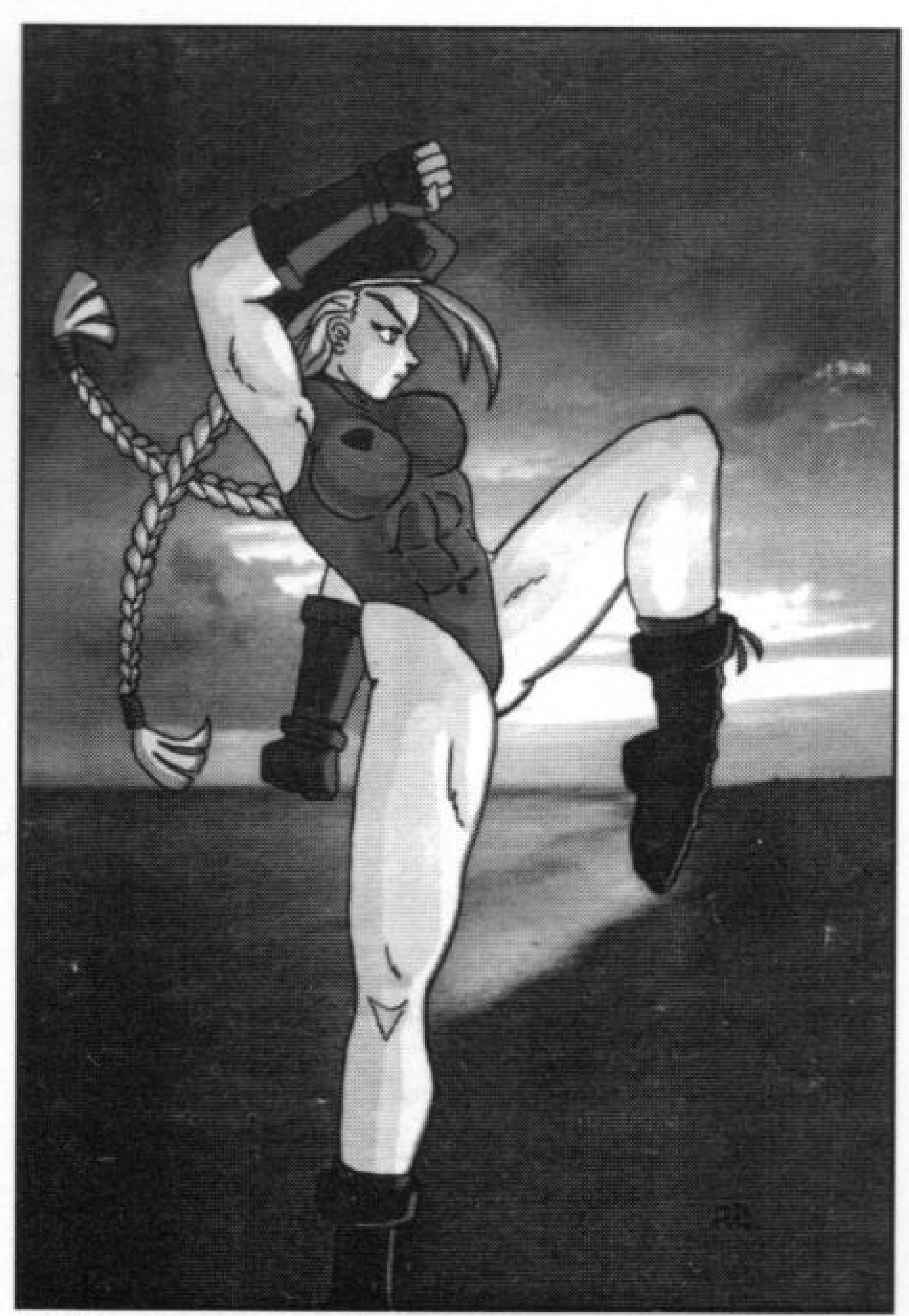
Si queréis escribirnos, dirigid vuestras cartas a:
Apdo. de Correos 12319
46080 VALENCIA



Dibujo original de Alejandro Cintas



Dibujo original de Diego Suárez Pastor



Dibujo original de Roberto Raba López

Estos dibujos nos los enviaron en color. Sentimos que en gris no podáis apreciar su calidad. Por cierto, el cuarto está en las páginas centrales. ¿Qué os parece?


Ghost In
The Shell